
HOBBY CONSOLAS
Año VI - Nº 75 - 795 Ptas
Revist egos para consolas
Todos los grandes lanzamientos para estas Navidades
FIFA '98
TOURING CAR
BOMBERMAN 64
CRASH BANDICOOT 2
CASTLEVANIA X
BROKENSWORD 2
QUAKE
Trucos y Códigos para
GOLDENEYE 007
HERCULES
DOOM 64
Y para la cuesta de Enero...
SKULL MONKEYS
TOP GEAR RALLY
POWER BOAT
COOLBOARDERS 2
HOBBY PRESS
METAL GEAR
UN JUEGO DEL SIGLO XXI
00075
8 426239 010016
Llega el juego más esperado del año.
TOMB RAIDER 2



CAJA TONTA

CAJA LISTA

Desde 19.900 Pts.*

*P.V.P. recomendado (Sega Saturn + Control Pad + Demo CD)

¿Estás harto de la televisión? Ponle una Sega Saturn.





Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), Federico Alonso
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

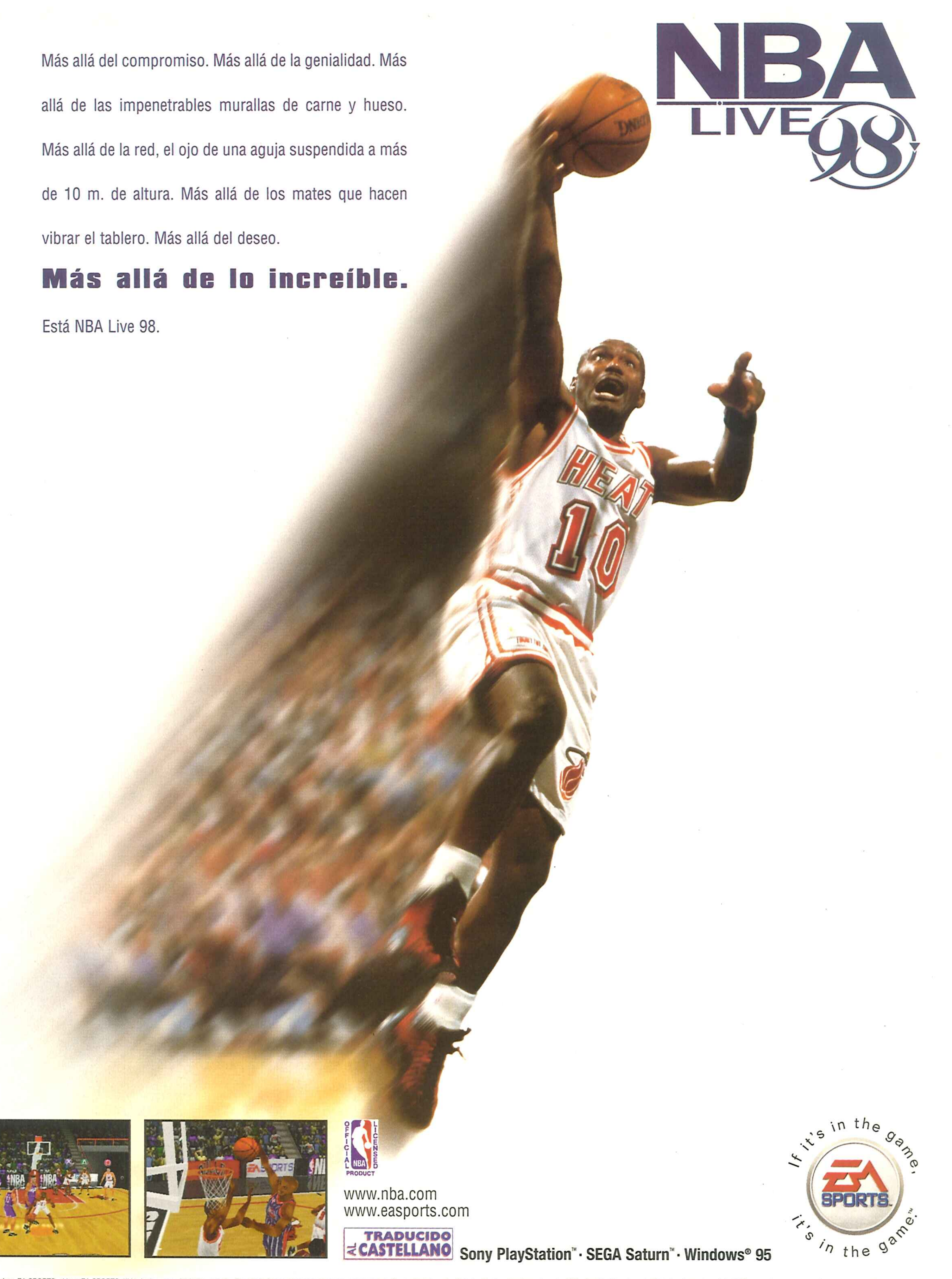
Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por 

Esta revista se imprime en Papel Ecológico blanqueado sin cloro.

Número 75 - Diciembre 1997

Sumario


NBA
LIVE 98
Más allá del compromiso. Más allá de la genialidad. Más allá de las impenetrables murallas de carne y hueso. Más allá de la red, el ojo de una aguja suspendida a más de 10 m. de altura. Más allá de los mates que hacen vibrar el tablero. Más allá del deseo.
Más allá de lo increíble.
Está NBA Live 98.
HEAT
10
OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT
www.nba.com
www.easports.com
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95
If it's in the game, it's in the game.™
EA SPORTS

Editorial

Vivimos un nuevo momento álgido en el mundo de los videojuegos. El nivel de calidad de los títulos está más alto que nunca y los precios, tanto de las consolas como de los propios videojuegos, son los más bajos en la historia de la Nueva Generación.

Ya no queda ninguna marca de consola que no tenga alguna maravilla en cualquiera de los géneros y los gustos de los usuarios están cubiertos al cien por cien.

Sólo queda, pues, ir a la tienda, mirar detenidamente los catálogos y elegir los títulos que más se adapten a nuestras apetencias.

Esperemos que, ante lo favorable de la situación, los usuarios tomemos conciencia definitivamente de que este es el mejor momento para comprar juegos originales y empecemos a erradicar de una vez por todas el terrible problema de la piratería.

EL SENSOR

Mario tiene más caché que las estrellas de Hollywood

Según fuentes de Nintendo América, Mario es más productivo que la gran mayoría de las estrellas de cine. De hecho, los beneficios obtenidos con «Mario 64» en Estados Unidos superan a los de muchas famosas películas del momento. Los 150 millones de dólares producidos por las ventas de 2,5 millones de cartuchos de «Mario 64» superan, por ejemplo, a los 107,3 millones de "Batman & Robin", a los 110 millones de "Cara a Cara" (Face Off) e incluso a los 121 millones de "La boda de mi mejor amigo".

MOLA

- **Los dos últimos juegos de rol para Saturn, «Grandia» y «Shining Force 3»: ojalá lleguen pronto.**
  «Grandia» llegará muy pronto y traducido.
- **«Fighting Force»: ya tenía ganas de jugar un buen "beat'em up".**
  Si te va lo de repartir leña, te vas a quedar bien despachadito.
- **Que sigáis sacando vídeos, pero no de Dragon Ball.**
  En la variación está el gusto.
- **«Tomb Raider 2».**
  Ya empezamos...
- **Que se saquen cada vez más juegos traducidos.**
  Y doblados, que no veas cómo mola que te hablen en cristiano.
- **Que Sony luche contra la piratería.**
  No sólo Sony. En estos días se está creando una asociación con casi todas las compañías para combatir este grave problema.
- **Que Electronic Arts no haga sólo juegos deportivos.**
  Pero que tampoco deje de hacerlos... ¿no?
- **El poster de «Tomb Raider II», vaya par de...¡guauuuu!.**
  ¿Pistolas?, ¿imágenes? ¿pantallas? Un par ¿de qué?
- **La gran variedad de títulos que tiene PlayStation: tiene hasta «Monopoly» y «Risk».**
  Sí. Y están haciendo uno de El Juego de la Oca y un parchís.
- **El precio del «Final Fantasy VII», más barato de lo que esperaba para tener 3 CD's.**
  Un precio realmente milagroso.
- **El manga de Caperucita Roja 2. Felicito a Pablo.**
  Ya os dijimos que todos los mangas recibidos fueron auténticos.
- **Que la Game Boy siga siendo una de las mejores consolas.**
  Y por muchos años.

Nintendo Acción se mueve

Este mes los usuarios de Nintendo 64 (o los que estén pensando en comprarse una, o los que tengan otra consola pero sean unos cotillas... en definitiva, todos los buenos consoleros), tienen un cita ineludible en nuestra revista hermana (y sin embargo amiga), Nintendo Acción.

Nintendo España ha incluido un alucinante vídeo en el que se muestran imágenes de todas las novedades de esta compañía para N64. ¿A qué estáis esperando para ir corriendo a por ella?



II Salón del videojuego en el Círculo de Bellas Artes



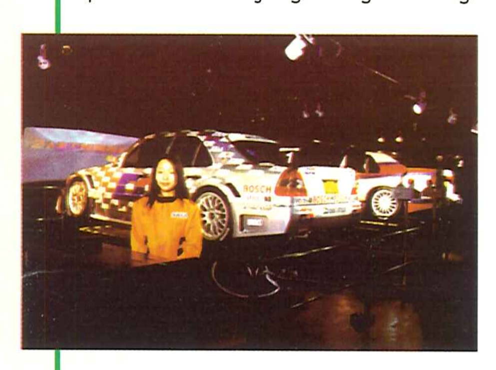
Del 17 al 29 de diciembre se celebrará en el Círculo de Bellas Artes de Madrid el II Salón del Videojuego organizado por Bandaluz.

Como en la anterior edición, en el Salón se podrá disfrutar de conferencias, concursos y mesas redondas y participar en la elección del mejor juego del 97.

Las entradas se podrán adquirir en el Círculo de Bellas Artes en la calle Marqués de Casa Riera No. 2, de Madrid, al precio de 500 pts.

Juega a "Sega Touring Car"... en un Alpha Romeo de verdad

Desde luego estos japoneses no dejarán nunca de sorprendernos. Todo aquel que tenga la suerte de poder pasarse por el "Tokyo Joypolis", -el parque de atracciones que la propia Sega tiene en la capital nipona-, podrá probar el nuevo juego «Sega Touring Car»... ¡¡subido en un Mercedes Benz C Class o en un Alfa Romeo 155!!



Las carrocerías de este impresionante arcade están colocadas sobre un soporte hidráulico que simula los movimientos de los vehículos mientras jugamos y produce una sensación de realismo impresionante. Un lujo asiático que cuesta tan sólo 700 yens y que no creemos que podamos disfrutarlo en nuestro país.

La Philishave Race no se cortó un pelo en el SIMO



En el stand que Philips montó en la última edición del SIMO, celebrado en Madrid, se produjo una de las competiciones de videojuegos más extrañas que se hayan visto nunca: carreras de máquinas de afeitar Philishave virtuales que corrían alrededor de un rostro humano con el objetivo de rasurarlo.

Todos los asistentes que quisieron participar sólo tuvieron que ponerse una cazadora de cuero, un casco virtual y... a competir contra dos rivales, a ver quién lograba el "Afeitado perfecto". Las carreras podían verse en una pantalla gigante.

En serio, que no es broma, que no os tomamos el pelo...

VF2 vs Tekken2 ¡¡...en MegaDrive!!

En algunas tiendas de Tokio se ha podido ver estos días un juego verdaderamente sorprendente: «Virtua Fighter 2 vs. Tekken 2»... ¡para Mega Drive!

Este extraño "mix" incluye luchadores de ambos juegos y de «Fighting Vipers» y los movimientos de estos personajes son bastante similares a los de los originales. Los escenarios, aunque en 2D, también están basados en los de estos tres títulos.

Muchos juegos de este tipo son desarrollados en Hong-Kong o Taiwan y se venden en cantidades muy pequeñas a los "Otakus" japoneses, a quienes les encanta descubrir este tipo de excentricidades.





El Psygnosis-bus recorre España



Psygnosis recorrerá varias ciudades españolas con este autobús cargado de sus juegos. La gira empezó en Madrid, donde estuvo aparcado a las puertas del SIMO.

Psygnosis ha decidido recorrer España en un autobús de dos pisos para que todo el que lo desee pueda disfrutar de los sensacionales juegos de esta compañía. Atentos a las fechas de su recorrido: Castellón (17 de noviembre), Valencia (del 18 al 22), Alicante (del 24 al 25), Murcia (el 26), Málaga (del 27 al 29), Cádiz (del 1 al 2 de diciembre), Huelva (el 3), Sevilla (del 4 al 10), Salamanca (el 12), León (el 13), Santiago (el 15), La Coruña (del 16 al 17), Gijón (el 18), Santander (el 19), Burgos (el 20), Valladolid (el 22) y volverá a Madrid del 22 de diciembre al 1 de enero.

NI FU NI FA

- **Los «FIFA»: muchas novedades, pero siempre acaban siendo un bodrio.**

Estás equivocado por completo: especialmente esta nueva entrega es una auténtica pasada.

- **«World Wide Soccer 98»: en un año podían haberlo cambiado mucho más.**

Sí, podrían haber hecho un juego de carreras de caballos.

- **Las imágenes de Lara en Internet: me consta que esas estrellitas se las habéis puesto vosotros.**

Es que no queríamos que tuvierais pesadillas por la noche.

- **Los juegos con docenas de entregas.**

Si te compras todas las entregas, al final te regalan un globito.

- **Que intenten ganar más dinero haciendo que compremos los accesorios de colores.**

Tú diles que eres daltónico y en paz.

- **Que los vídeos que dais no lleguen ni a una hora de duración.**

Si lo hicieran nos veríamos obligados a subir aún más el precio de la revista.

- **La poca imaginación que tienen a la hora de hacer juegos para N64.**

Bueno, a veces para hacer varios clónicos de un mismo juego hay que echarle también imaginación.

- **El 64DD: ojos que no ven, corazón que no siente.**

Y no por mucho madrugar, habrá ganancia de pescadores. (Puestos a decir cosas raras...)

- **Que no se pueda jugar vía satélite como en Japón y en USA.**

A los españoles nos gusta más ir a jugar a casa de un amigo... ¡¡y ver la cara que pone cuando le ganamos!!

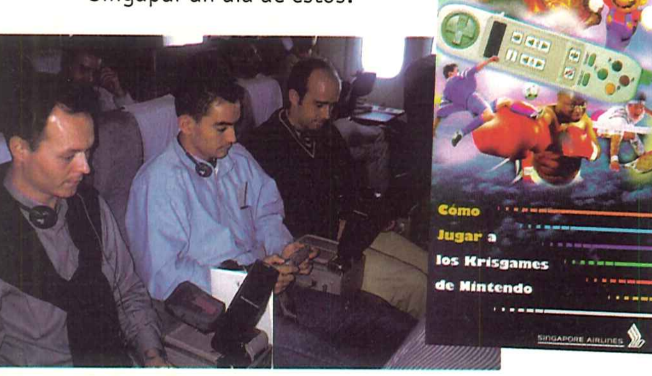
Viajar en avión es más divertido con Nintendo

La compañía Singapore Airlines ha querido que los vuelos en sus aviones resulten lo más ameno posible y para ello ha instalado un sistema de entretenimiento personalizado llamado KrisGames.

El invento consiste en un aparato que hace las veces de mando a distancia y de pad de consola (por cierto, también sirve como teléfono) y en un pequeño monitor que se despliega del reposa-brazos de cada asiento. El Krisworld permite elegir entre 15 novedades cinematográficas, 20 documentales, 50 CDs de música y... diez juegos de Super Nintendo.

Para probar este divertido invento, Nintendo nos invitó a subirnos a uno de los aviones de la Singapore Airlines que recorren la línea Madrid-Singapur (aunque sólo volamos hasta Zurich), y en el trayecto tuvimos la oportunidad de jugar a «Super Mario World», «Tetris & Dr Mario», «FIFA Soccer», «Hagane», «Super Tennis», «Hole in One», «Blackthorne», «F-Zero», «Punch Out» y «Super Bonk».

Así que ya sabéis, ¡tendréis que buscar una excusa para ir a Singapur un día de estos!



Varios miembros de nuestra redacción fueron invitados por Nintendo a viajar a Zurich y probar este divertido invento .





Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	Champ Manager 2 (PC CD-ROM)
2	GoldenEye 007 (Nintendo 64)
3	Croc (PlasyStation)
4	G-Police (PlayStation)
5	Lylat Wars(Nintendo 64)

NO MOLA

• La sección "Big in Japan" demasiado corta para su calidad.
Sobre todo este mes, que no la llevamos... (tranquilo, volverá en el próximo número, que no la hemos quitado).

• La escasez de novedades para Saturn.
Bueno, evidentemente no llegan a la cantidad de PlayStation, pero lleva una racha más que aceptable.

• Los juegos piratas.
El único juego de piratas que mola es el «Overboard» de Psygnosis.

• Que Bandai y Sega no se fusionen.
Adiós al «Virtua Fighter Tamagotchi».

• Que no salga un Dragon Ball para Nintendo 64.
No sé yo si os vais a librar...

• Que «Croc» intente imitar a «Mario 64».
Siempre hay juegos que abren caminos... tridimensionales.

• Que no tengáis página WEB.
¿Quieres una? Mira que la ponemos mañana mismo...

• Que no haya juegos de deportes curiosos como la hípica o el ciclismo.
O el mus. O el levantamiento de piedras.

• La censura en las imágenes de Lara en Internet.
¡Cómo sois, siempre estáis pensando en lo único!

• Creer que tienes la mejor consola y que saquen otra el doble de mejor y para colmo la tuya quede en el olvido.
Ya te dijimos que tu Master System se te estaba quedando un poco anticuada...

• Que sigan saliendo juegos para SN y ninguno para MD.
Que sepamos, la única novedad para 16 bits de estos meses ha sido «El Mundo Perdido» para Mega Drive.

• La polémica que levanta la sección "Otaku Manga".
Como veis, nosotros permanecemos fieles a nuestros principios.

• Que no salga «Tomb Raider 2» en Saturn.
Una auténtica pena. Bueno, consólate con Quake, Sega Touring Car y otros títulos exclusivos para Saturn.

• Ser la única chica de mi clase y de mi grupo a la que le gustan los videojuegos. ¿Dónde vamos a llegar?
Sí es que ya no hay vergüenza.

• A ver si Sony tiene suficientes consolas estas Navidades y no se les acaban.
Si se les acaban sería señal de que han vendido muchas. ¡Esperemos que se agoten las PlayStation, y las Saturn y las N64, y las Game Boy...!

• Que no deis más preguntas del Gran Juego de Hobby Consolas.
¡Dios mío, todavía os acordáis!

• Que no podáis publicar todos los mangas, ¿o sí?
Lamentablemente no, pero vamos a editar un especial con los mejores. ¡No podéis perdéroslo!

SUBEN

EA Sports por las excelentes entregas que han realizado de sus sagas deportivas FIFA y NBA Live.

Segundas partes como «Tomb Raider 2», «Crash Bandicoot 2» y «Broken Sword 2» que se saltan el refrán a la torera.

Los nuevos juegos de coches, cada vez más cercanos a la realidad en todos los aspectos.

Nuestra adorada Lara Croft ... porque ya no podemos vivir sin ella.

BAJAN

Los precios de consolas y juegos, que se están poniendo a unos niveles bastante aceptables.

Proein, Nintendo y todas las compañías que no traducen sus juegos. (por cierto, ya sabemos que en «Tomb Raider 2» las voces no influyen en el juego, pero nos hubiera encantado entender la historia.)

«Fighting Force» que ha perdido parte de su fuerza al no tener clara su aparición en Saturn.

Han colaborado en este Sensor:

Benjamín Rivas Ruiz (Málaga), Salvador Jiménez (Málaga), Miguel Romero (Palencia), Iván Miró (Lérida), Carlos Valverde (Madrid), Alberto Cruz Sánchez (Madrid), Trunks Vicente Meder (Lérida), Víctor Alcázar (Murcia), Hannibal Clement (Cáceres), Ken, La Chun-li y Lara Croft (Córdoba), Un Desconocido de Valladolid, Daniel de la Cruz (Barcelona), Samuel Pérez (Barcelona), José Miguel Payá (Alicante), Sean Martínez (Alicante), Benjamín (Gijón), Anna Picas (Gerona), Crimson Fury.

PRACTICA O REZA

TIME CRISIS

Apunta, dispara y corre

namco



Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Incluye juego y pistola

www.playstation-europe.com





TBWA

Más allá de la dedicación. Más allá de la habilidad. Más allá de las lesiones y su lenta recuperación. Más allá de la lluvia afilada, del amor y el desengaño. Más allá de la bronca del descanso y los egos destrozados.

Más allá de cualquier creencia.

Está Francia.

FIFA Rumbo al Mundial 98. La única meta es clasificarse.





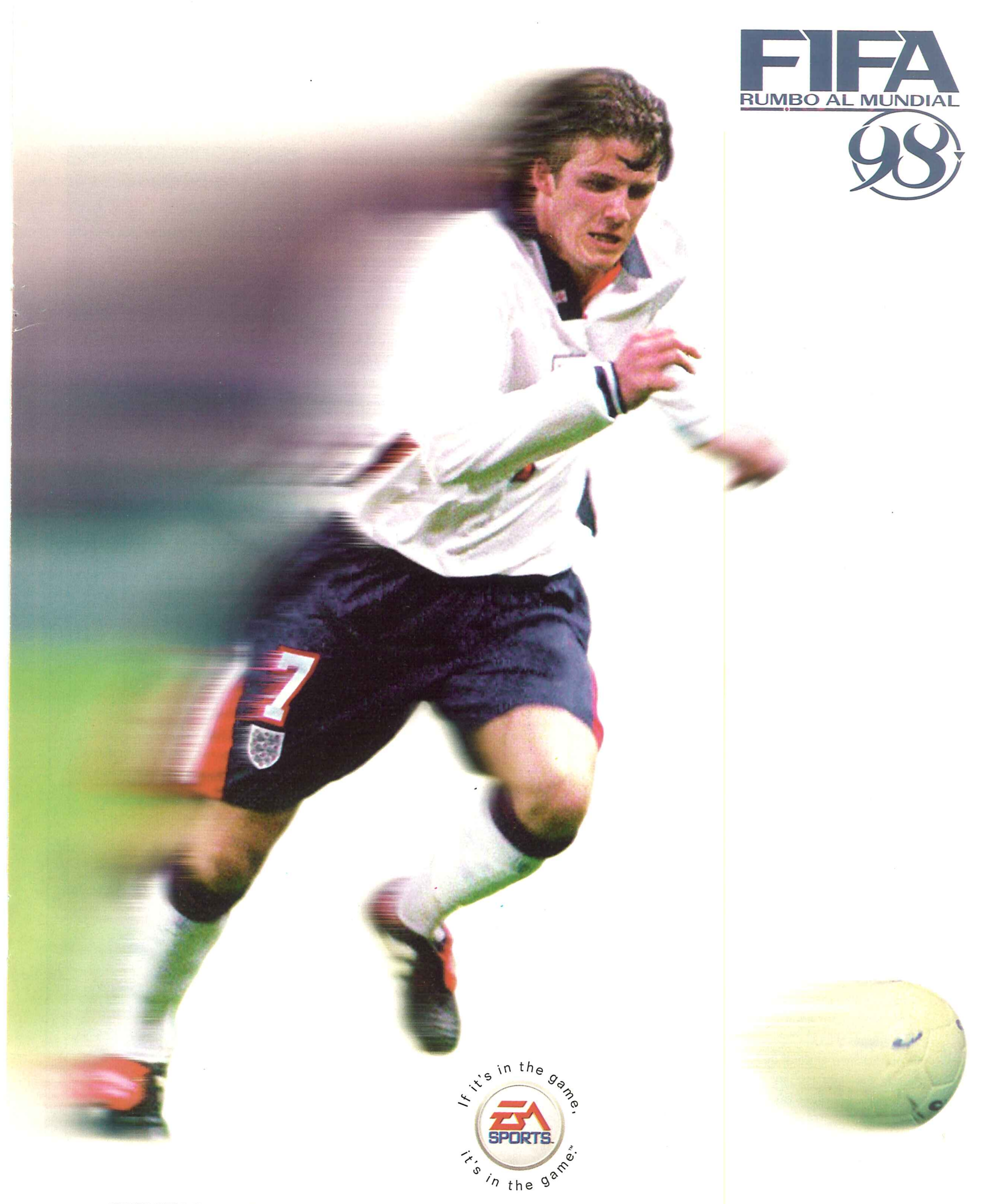
www.easports.com





TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO — Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

TRADUCIDO AL CASTELLANO — Nintendo64™ · SEGA Mega Drive™ · Super Nintendo™


FIFA
RUMBO AL MUNDIAL
98
7
If it's in the game, it's in the game.™
EA SPORTS

New software Center lo distribuirá a finales de diciembre.

«Duke Nukem 3D» pega el salto a los 64 bits de Nintendo.





La fiebre de «Duke Nukem 3D» se extiende como la espuma por todas las consolas.

Tras su aparición en olor de multitudes en Saturn y PlayStation le toca el turno a la flamante Nintendo 64. Por lo que hemos podido ver, ésta será la versión más rápida de todas y se beneficiará de las ventajas de anti-aliasing y corrección de texturas que tiene esta máquina, lo que asegura un aspecto menos pixelado que las anteriores conversiones y una mayor calidad gráfica.

«Duke Nukem 64» tendrá además novedades tanto a nivel de escenarios (esperad a ver el "Duke Burger" del segundo nivel) como de juego, ya que incluirá entre otras cosas un modo "Deathmach" a pantalla partida para que puedan medir sus fuerzas hasta cuatro jugadores en escenarios creados en exclusiva para este modo de juego.

Otra innovación será el modo cooperativo, donde dos jugadores se ayudarán en el mismo televisor a exterminar la plaga alienígena que asola nuestro planeta.



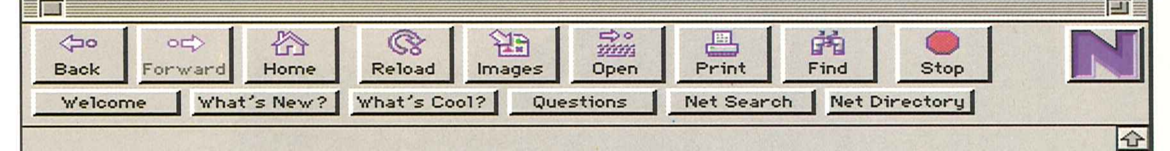


En noviembre se inauguraron siete nuevas tiendas

Centro Mail no para de crecer

La cadena de tiendas Centro Mail continúa su imparable expansión por la geografía española, ya que en noviembre se han inaugurado siete nuevos establecimientos en distintas ciudades, que desde ahora podrán disfrutar de las excelentes ofertas de estos Centros. Con estas ascienden ya a 55 las poblaciones que cuentan con un Centro Mail.

Los aficionados a los videojuegos y a la informática en general de Murcia, Las Palmas, San Sebastián, Logroño, Las Rozas (Madrid), Torrejón de Ardoz (Madrid) y Palamós (Gerona) ya tienen más fácil conseguir sus juegos y periféricos favoritos.



Internet online

Game Boy sigue siendo la gran joya de Nintendo.

Gracias a las sorprendentes ventas de Game Boy en todo el mundo, Nintendo ha conseguido superar sus previsiones en cuanto a beneficios en más de un 14%. El continuo éxito de la portátil ha provocado un superávit extra en la compañía japonesa, que logra así equilibrar el discreto éxito de su consola de 64 bits en Japón, dónde sólo ha vendido 430.000 unidades en la primera mitad del año.

En cuanto a las consolas domésticas, PlayStation sigue siendo la auténtica reina en Japón, dónde ya hay 8,6 millones de unidades por 2,47 millones de N64.

En total, las ventas de N64 en todo el mundo rozan ya los 12 millones de unidades.

Gran campaña mundial de Sony para promocionar «Crash Bandicoot 2».

Sony está realizando una espectacular campaña promocional en todo el mundo para promocionar la segunda parte de «Crash Bandicoot» Se trata de una multimillonaria campaña que incluye anuncios en televisión (fuera de nuestras fronteras dentro de programas tan populares como los de la MTV, ESPN y "Star Trek: Deep Space Nine"), además de incluir la imagen del personaje en 33 millones de cajas de cereales.

Más secuelas de «Tomb Raider».

En una entrevista reciente concedida a una revista británica, el máximo responsable de Core, Jeremy Smith, reveló que están planeando realizar otro juego de aventuras, que utilizará el mismo motor que la última aventura de Lara, el mismo sistema de juego pero que estará protagonizado por un chico.

"Será un juego completamente nuevo" advirtió Smith, quien además confirmó que no estará disponible hasta finales del 98.

Por otro lado, esta compañía también está trabajando en un "add-on" para «Tomb Raider 2» que incluirá nuevas misiones.

Los videojuegos serán los juguetes preferidos en estas Navidades.

Como viene ocurriendo durante los últimos años, el software de entretenimiento será uno de los objetivos preferidos entre niños y adolescentes para estas navidades.

Según un estudio de la compañía American Express Retail Index, más de la mitad de los potenciales compradores en Estados Unidos centran sus preferencias en las consolas y video juegos.

Solo hay una cosa que desees tanto en 3d. Pero de momento no puedes jugar con ella en el salón de tu casa.

Por fin la mascota más deseada de todos los tiempos llega a tu Sega Saturn: SONIC R. Totalmente renovada y en tres apasionantes dimensiones. Para que vivas su aventura más real, con increíbles efectos de luz, transparencias y una fluidez de movimientos ilimitada. Elige entre 10 personajes y lánzate a una carrera vertiginosa por todos los mundos de Sonic. No lo dudes y disfruta ya de la mejor calidad gráfica que puedas imaginar. Hay otras cosas en 3D que pueden esperar. SONIC R no.





CONTRAPROGRÁMATE



«Turok» baja de precio: *Acclaim es una de las primeras "third parties" que está poniendo en práctica una bajada de precios en algunos de sus juegos debido a la reducción de costes en la producción de cartuchos para Nintendo 64. De esta forma el precio actual de «Turok» rondará las 10.000 ptas., lo que supone de un 25% a un 30% de reducción.*

Infogrames/Ocean se asienta definitivamente en España: *El tandem europeo formado por la compañía francesa Infogrames y la británica Ocean se ha establecido en España bajo el nombre Infogrames Ibérica. Esta filial se encargará de la distribución de todos sus productos en nuestro país.*

Otaku Players ha vuelo a las ondas: *En Madrid ha vuelto a emitirse el programa de Manga y Videojuegos, Otaku Players, que descansó durante los meses de vacaciones. El programa se emite en Radio Las Aguilas todos los martes de 5 a 6 en el 106.3 de la FM. Sus responsables esperan llevarlo muy pronto a una emisora de ámbito nacional.*

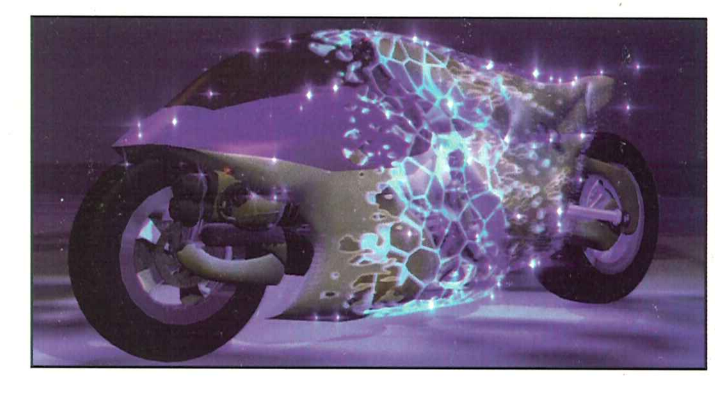
La exclusividad de Sony: *Parece ser que Sony ha firmado con Eidos un nuevo acuerdo de exclusividad que privará a los usuarios de Saturn y de N64 de las versiones (ya anunciadas) de «Fighting Force» igual que previamente ocurriera con «Tomb Raider 2».*

Psygnosis coloniza USA: *la compañía británica va a abrir en marzo su primer centro de desarrollo americano en San Francisco. El centro, que se dedicará a la creación de juegos en 3D, reunirá seis equipos de desarrollo y otro de testeadores con una cifra aproximada de cien personas.*

El rol llega a N64: *Konami acaba de firmar un acuerdo con Imagineer para distribuir en España «Holy Magic Century» que será el primer juego de rol, junto a «Goemon», que llegue a nuestro país para N64. El juego, que tiene visos de convertirse en un gran éxito, se pondrá a la venta a primeros del 98. En «Holy Magic century» en aprendiz de mago metido hasta el cuello en una trama que mezclará esos elementos medievales y místicos tan típicos en el género.*

«Crime Killer» a punto de PlayStation.

LA POLICÍA MONTADA DEL FUTURO.



Virgin se encargará de distribuir en el mes de febrero un arcade de Interplay para PlayStation ambientado en un futuro catastrofista donde los criminales se han adueñado de las calles. Nuestra misión será limpiar la ciudad de todo tipo de delincuentes pilotando una moto o un coche patrulla armados hasta los dientes.

El juego, un arcade de acción, están planteado como un juego de conducción con espectaculares efectos visuales y un planteamiento gráfico impresionante. Os mantendremos informados.

Con «Sega Touring Car».

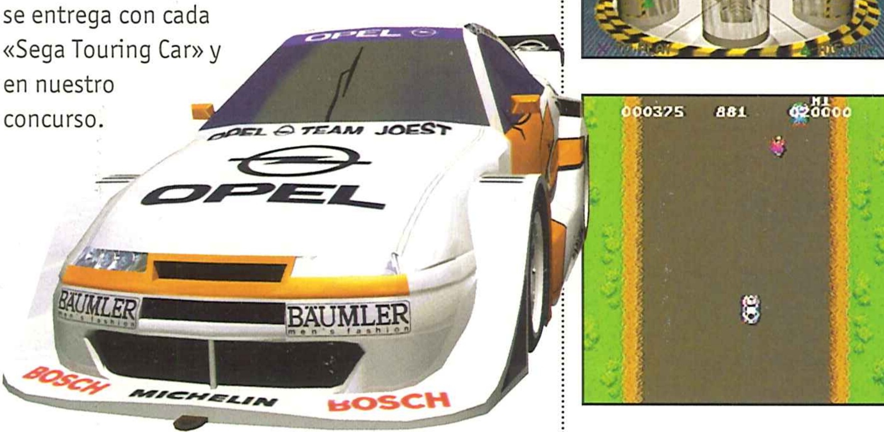
SEGA BUSCA AL JUGÓN MÁS RÁPIDO DEL MUNDO.

Por primera vez en la historia de los videojuegos, Sega pone en marcha un campeonato simultáneo a nivel mundial. Podrán participar en él todos los propietarios de una Sega Saturn que se compren antes de Noche Buena un ejemplar del juego «Sega Touring Car».

El certamen comenzará el día de Navidad, y durará 24 horas. En ellas, los participantes competirán en un circuito especial que solo aparecerá ese día. Podrán intentar mejorar su marca tantas veces como quieran, pero al final del período tendrán que grabar su mejor puntuación para que la consola les de un código, que tendrán que remitir junto a su nombre y su tiempo a la página web que Sega ha creado para este evento, y cuya dirección es:

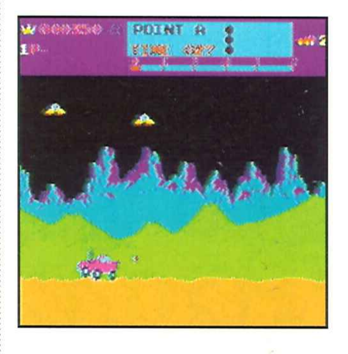
http:/www.Sega.co.jp/stc.

El ganador ganará un viaje a Inglaterra para dos personas, para asistir a una de las pruebas del campeonato Británico de Touring Car. Para más información, consultar el folleto con las bases que se entrega con cada «Sega Touring Car» y en nuestro concurso.



Los viejos éxitos nunca mueren.

NEW SOFTWARE CENTER VUELVE A ABRIR EL BAÚL DE LOS RECUERDOS DEL ATARI.



Ya ha salido al mercado el segundo volumen con los mayores éxitos de Atari.

Si la primera parte te pareció emocionante, prepárate para disfrutar de todo un torrente de acción con los siete juegos que GTI ha rescatado del olvido en esta ocasión. Entre todos ellos, por poner sólo un par de ejemplos, podemos destacar «Spy Hunter» o «Joust 2», dos títulos que arrasaron en su momento y que ahora podrán revivir los usuarios de PlayStation.

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

SQUARESOFT®

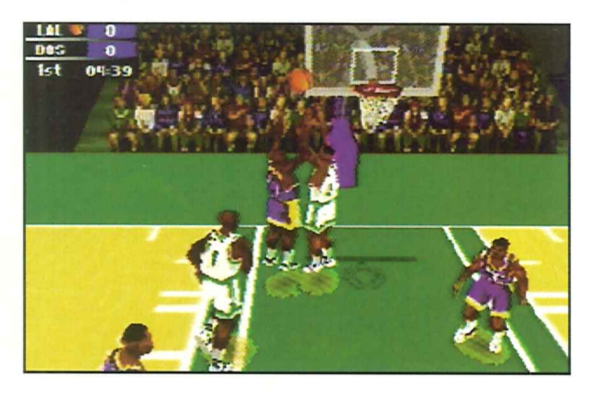
3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.



www.playstation-europe.com



Llegará a Saturn a primeros de año.
«NBA Action ´98» Baloncesto del bueno.



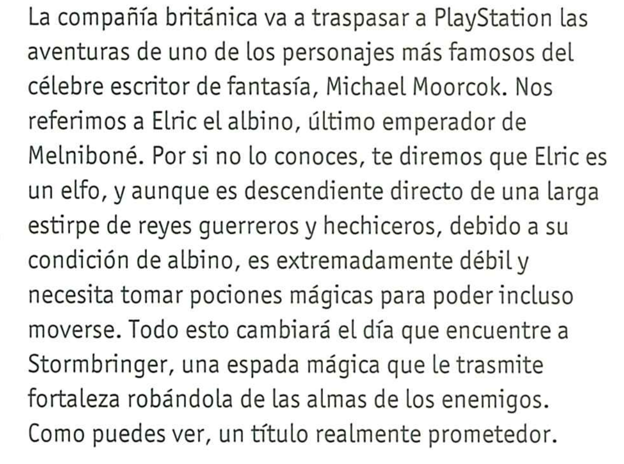
Retoques de última hora han propiciado un pequeño retraso de un mes en la fecha de lanzamiento de «NBA Action ´98» por parte de Sega. Pero no os preocupéis, porque en enero podréis disfrutar de este completo simulador de baloncesto.

Como ya sabéis, este simulador incluirá todo tipo de opciones de configuración de jugadas y estrategias ofensivas y defensivas que, junto a las fluidas y realistas animaciones realizadas con la técnica de Motion Capture, garantizarán el espectáculo y os permitirán exprimir al máximo a los 340 jugadores que componen la plantilla de los equipos más potentes del basket mundial.



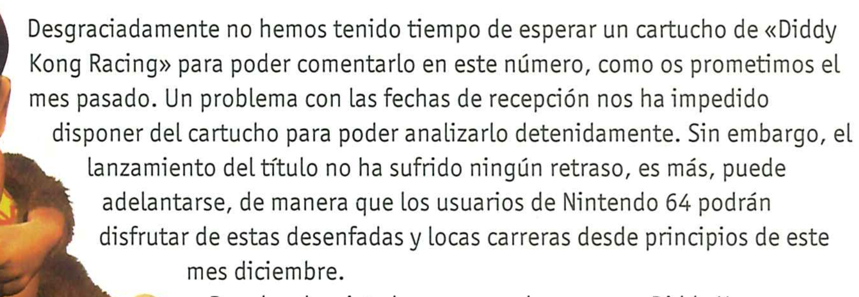


Psygnosis le está dando los últimos retoques.
«Elric», pronto en PlayStation.



La compañía británica va a traspasar a PlayStation las aventuras de uno de los personajes más famosos del célebre escritor de fantasía, Michael Moorcok. Nos referimos a Elric el albino, último emperador de Melniboné. Por si no lo conoces, te diremos que Elric es un elfo, y aunque es descendiente directo de una larga estirpe de reyes guerreros y hechiceros, debido a su condición de albino, es extremadamente débil y necesita tomar pociones mágicas para poder incluso moverse. Todo esto cambiará el día que encuentre a Stormbringer, una espada mágica que le trasmite fortaleza robándola de las almas de los enemigos. Como puedes ver, un título realmente prometedor.

Correrá en N64 a principios de diciembre.
«Diddy Kong Racing» muy pronto a la venta.



Desgraciadamente no hemos tenido tiempo de esperar un cartucho de «Diddy Kong Racing» para poder comentarlo en este número, como os prometimos el mes pasado. Un problema con las fechas de recepción nos ha impedido disponer del cartucho para poder analizarlo detenidamente. Sin embargo, el lanzamiento del título no ha sufrido ningún retraso, es más, puede adelantarse, de manera que los usuarios de Nintendo 64 podrán disfrutar de estas desenfadas y locas carreras desde principios de este mes diciembre.

Para los despistados, os recordamos que «Diddy Kong Racing» es un juego de carreras al estilo «Mario Kart» con un montón de vehículos (avionetas, hovercrafts...) y un desarrollo verdaderamente vertiginoso.

LA QUINTA COLUMNA

El sabor del goooool... en castellano.

El espectáculo del fútbol es actualmente mucho más que ver a 22 jugadores intentando hacer un buen trabajo con un balón de cuero.

Estoy convencido de que la mayoría de los consoleros aficionados al fútbol no conciben ver un partido sin el sonido de las voces de los comentaristas de radio o televisión narrando con exagerada pasión todo lo que sucede en el terreno de juego.

Sólo hay que ver cuánta gente narra por sí sola, imitando el estilo de los comentaristas deportivos, una jugada realizada por él mismo mientras disfruta de una pachanga con los amigos, o sin ir más lejos, cuántas veces los aficionados a los videojuegos hemos puesto nosotros mismos voz a nuestros partidos de fútbol en las consolas, intentando dar más emoción y realismo a los enfrentamientos.

Por esta razón, creo que la idea de EA de hacerse con los servicios de dos profesionales de la talla de Manolo Lama y Paco González -dos voces que ya están inevitablemente asociadas a nuestro fútbol- para doblar su «FIFA ´98», ha sido uno de los grandes aciertos de esta temporada.

De entre todas las notables mejoras con las que cuenta esta nueva versión, el aspecto más sorprendente y llamativo a primera vista son los comentarios de estos dos periodistas. Es verdad que, lógicamente, la narración no es tan fluida como en la realidad y que algunas frases suenan algo extrañas, pero os puedo asegurar -y pronto lo comprobaréis por vosotros mismos- que se trata, con muchísima diferencia, de los mejores comentarios en castellano que he visto en cualquier juego deportivo (aunque es verdad que no hay mucho donde comparar).

Pero lo más importante es que gracias a esta apuesta, Electronic Arts ha conseguido elevar la calidad y el realismo de su simulador de fútbol a un nivel fantástico, y sobre todo, que la disputa de un partido en nuestra consola está ahora más cerca que nunca de la retransmisión de un partido real y alcanza unos altísimos niveles de emoción.

Ahora sólo hace falta que cunda el ejemplo, y que tanto la propia EA como otras compañías sigan con esta buena costumbre. Y que en futuros lanzamientos de fútbol, baloncesto o tenis podamos seguir disfrutando de comentarios tan excelentes como estos.

Manuel del Campo

Del cómic y el cine a PlayStation

Una nueva maravilla: «Spawn».





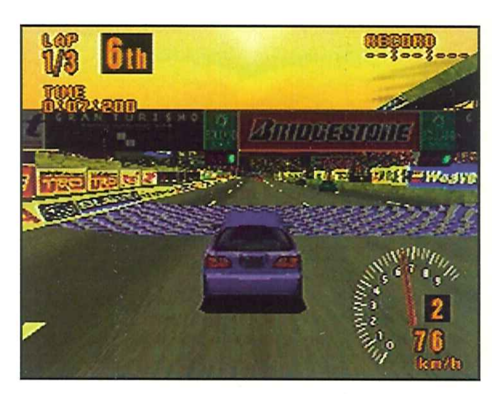
Este juego de lucha en 3D se basa en el cómic creado por Todd McFarlaine, del que recientemente se ha estrenado también una película.

La historia gira en torno a Al Simmons, un militar que es asesinado y cuya alma es enviada al infierno. Para poder volver a la vida se ve obligado a entrar a formar parte del cuerpo de las Hell Spawn (Semillas Infernales), un ejército de almas perdidas que se está formando para la futura guerra contra el Cielo. Pero el sentido de la justicia de Simmons es demasiado fuerte, y se acaba volviendo contra sus compañeros demoníacos, aún a riesgo de perder su alma.

Este es el argumento que dará pie a este excelente título, que mezclará lucha y plataformas en unos escenarios soberbios de ambiente infernal. Viendo sus gráficos, no podemos evitar pensar que nos encontramos ante uno de los mejores juegos de la historia. En Abril lo comprobaremos.

Vuelve a oirse el rugido de motores.

Tú mismo con tu «Gran Turismo».



A partir de Abril los usuarios de PlayStation podrán disfrutar de otro título de carreras con coches salidos de los concesionarios de todo el mundo. Con la primavera recién estrenada, Sony nos dará la oportunidad de ponernos a los mandos de una extensa gama de automóviles y realizar la ya tradicional carrera por bellísimos escenarios, con vistas a averiguar qué piloto y qué coche quedan los primeros.

Aventura y rol de lujo.

«Panzer Dragoon Saga», en Saturn.



Sega lanzará a principios de año la tercera parte de uno de los juegos más originales y bien realizados de la historia: «Panzer Dragoon». El juego estará desarrollado por Andrómeda, el mismo equipo de programación que creo los dos títulos anteriores, pero volverá con un estilo de juego renovado, pegando el salto desde el "beat'em up" a una mezcla entre aventura y rol sumamente interesante. «Panzer Dragoon Saga» incluirá entre la acción escenas de vídeo con gráficos renderizados en tiempo real, mientras nos movemos por los mundos de fantasía poblados por los fabulosos personajes que contendrán los cuatro CD's que compondrán este juego.

Toda la magia del mundo.

«Battlemage» se acerca a PSX.

Este título está inspirado en el célebre juego de cartas Magic -de la compañía Wizard Of The Coast- que supuso un auténtico bombazo hace unos años.

En el mundo de Magic la magia se divide en cinco categorías, asignándosele a cada una un color diferente. Los hechiceros obtienen el poder para arrojar estos conjuros poseyendo una serie de terrenos que les proporcionan la energía mágica que necesitan. El juego para PlayStation -que lo distribuirá en España New Software Center- junto a los tradicionales duelos incorporará una campaña en la que tendrás que salvar al mundo entero de un enésimo malvado que pretende dominarlo.



Psygnosis se introduce en el mundo de la Fórmula Kart.

«Newman Haas», a partir de Marzo.

La Fórmula Kart es un nuevo tipo de carreras, con coches de menor potencia que los de Fórmula 1, que nació en Estados Unidos, saltó hace poco a Australia y a Japón, y en la actualidad se está estudiando la posibilidad de imponerla en Europa. Pues bien, Psygnosis ha decidido basar en esta modalidad deportiva su próximo juego de carreras, «Newman Haas». Bajo este título, que hace referencia a una escudería muy famosa, encontraremos once circuitos reales, todos ellos muy detallados, por los que tendremos que competir contra los mejores corredores del mundo.



Psygnosis asegura que ha realizado un trabajo soberbio en la Inteligencia Artificial de los corredores, que se comportarán igual que en la vida real.

Si esa afirmación resulta ser cierta, -y no lo dudamos-, al unirse ese rasgo a los impresionantes gráficos y a las estupendas animaciones que ya incorpora el juego, estaremos ante un título excepcional al que habrá que vigilar muy de cerca.

«FIFA: Rumbo al Mundial 98» estará disponible a finales de año en 64 y 16 bits.

EL MEJOR FÚTBOL TAMBIÉN LLEGARÁ A N64.





Casi al mismo tiempo que la salida del juego para PlayStation, los usuarios de N64 tendrán a su disposición su correspondiente versión de «FIFA Rumbo al Mundial 98», la nueva entrega de la famosa saga futbolística de Electronic Arts.

El juego presentará un aspecto muy similar al de la versión de PLayStation, aunque sin comentarios en castellano. Sin embargo el resto del juego se presentará con la misma calidad gráfica, su renovada y asequible jugabilidad, y el mismo número de equipos, opciones y posibilidades.

No faltarán los clubs de las 11 ligas más importantes del mundo, todos ellos con sus jugadores reales y plantillas actualizadas, todas las opciones de fichajes y edición de jugadores y equipos, o las nuevas posibilidades en los entrenamientos.

Además, para tranquilidad de los usuarios, se ha mejorado convenientemente el control del juego, de manera que aquel sistema complicado y desesperante para muchos de la versión del 97, habrá pasado a mejor vida.

En definitiva, en Diciembre los poseedores de una N64 tendrán en sus manos la posibilidad de convertirse en auténticas estrellas del fútbol.

Además, por las mismas fechas, es decir, hacia finales de diciembre recibiremos las versiones para 16 bits de este clásico navideño de Electronic Arts.

Paulatinamente irán saliendo las correspondientes versiones para N64, Super Nintendo y Mega Drive.





OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS



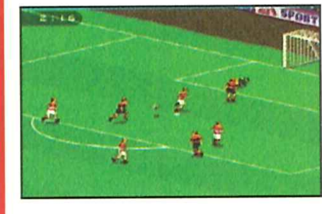


Al igual que en la versión de PlayStation, este cartucho contará con un amplio repertorio de opciones, entre las que encontraremos la posibilidad de editar jugadores y equipos, o participar en el mercado de fichajes, en el que cada jugador tiene asignado un valor. Además, no faltarán las correspondientes opciones de configuración de juego o el repertorio de cuestiones tácticas y estratégicas. Un juego muy completo.











Poco tiempo después que la versión para N64 llegará a nuestro país el correspondiente cartucho para Super Nintendo. EA Sports está introduciendo las correspondientes mejoras técnicas y jugables para que esta versión de 16 bits se convierta en la mejor de la serie.



DESDE QUE TU HERMANO MAYOR SE FUE DE CASA NADIE TE HABIA TRATADO TAN MAL







¿Te imaginas uno de los suburbios más lúgubres, hediondos y peligrosos de la ciudad? Pues no te lo imagines porque estás en él. Y a los luchadores de LAST BRONX no les agrada tu presencia. Ahora tu vida está en tus manos y deberás luchar por ella. Te esperan ocho expertos en peleas callejeras perfectamente armados en diferentes escenarios creados en alta resolución. Si tu rapidez y reflejos te acompañan podrás contarlo. Si no, deberás recurrir al Combo Mode para aprender golpes especiales. Atrévete con LAST BRONX y descubrirás que tu hermano mayor no era tan duro como creías.





CONTRAPROGRÁMATE

Más rol para la PlayStation.

En Primavera Sony lanzará «Wild Arms», una aventura con todas las de la ley.



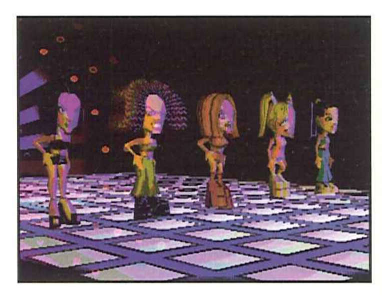


Siguiendo la estela de títulos como «Suikoden», «Vandal Hearts» o «Final Fantasy VII», nos llega otro título para uso y disfrute de todos los roleros. «Wild Arms» es una aventura de las de la vieja escuela, en donde plagado de localizaciones, personajes amigos y enemigos y cientos items para usar. Podremos elegir entre tres diferentes personajes y de esta elección dependerá gran parte de la historia, que evolicionará de manera distinta para cada héroe. No pierdas de vista este título de Sony, porque promete bastante.

Las Spice Girls tendrán su propio videojuego.

Sony lanzará «Spice World» en enero.





Los fans de este auténtico fenómeno musical que constituyen las Spice Girls podrán disfrutar de sus ídolos favoritos con el nuevo juego que Sony Europa prepara lanzar en enero. «Spice World» es el nombre con que de momento se le conoce, y ha sido definido por sus creadores como la primera experiencia interactiva para PlayStation, que permitirá a los miles de seguidores de las Spice Girls sumergirse por completo en el mundo de estas aclamadas cantantes. Escenas de vídeo exclusivas, pistas de audio con las mejores canciones del grupo y entrevistas inéditas con sus componentes son algunas de las atractivas características de este juego que podrán disfrutar en exclusiva los poseedores de una PlayStation.

PSX 1 Controller

Experimenta el control total sobre tus juegos con el joypad definitivo.

New Software Center trae a nuestro país otro estupendo controlador de Leda Media Products, el mando de control PSX I. Dicha compañía es líder en el mercado británico, y es especialista en crear mandos de gran calidad. Diseñado para adaptarse a tu mano cómodamente, este periférico une las opciones de los mandos tradicionales a una agradable apariencia estética. Por si fuera poco, a sus excelentes cualidades hay que añadirle un precio muy atractivo, 2.490 pesetas (precio recomendado), y una abundante gama de colores.

PSX Steering Wheel with Foot Pedals.

Volante y pedales para PlayStation.

Este revolucionario periférico te permitirá experimentar toda la emoción y la acción de los juegos de carreras, al ser el más alto exponente de la fusión entre las tecnologías analógica y digital. No sólo incluye volante y pedales, sino que también incorpora un control direccional estándar y ocho pulsadores de acción que se corresponden a los botones del pad. New Software Center se encargará de la distribución del mando en España, y saldrá al mercado con un precio de 11.990 pesetas.

NSC distribuye los periféricos del líder europeo LMP.

Periféricos para todas las consolas.

Memory Card Controller Pak.

Una tarjeta de memoria de 256 K para tu N64.

Todos los usuarios de Nintendo 64 cuentan desde ahora con una nueva tarjeta de memoria en la que poder guardar sus mejores partidas.

Se trata de las Memory Card Controller Pak, que cuenta con una capacidad normal, pero con la peculiaridad de estar disponibles en unan gran variedad de colores. Su precio recomendado de salida será de 2.990 pesetas.

LX4 Steering Wheel and Foot Pedals.

N64 también tiene su volante.

El volante LX4 con pedales es el nuevo dispositivo que los propietarios de Nintendo 64 podrán utilizar desde ahora cuando jueguen a sus juegos de carreras favoritos. Sus estupendos pedales reproducen fielmente el de un coche auténtico. También incluye un control direccional de ocho vías y las mismas funciones de control que el mando estándar. Su precio será de 14.990 pesetas.

SAT 1 Joypad.

Sega Saturn también disfrutará de otro excelente periférico.

Saturn dispondrá en breve de un nuevo controlador totalmente compatible que cuenta con características idénticas al original, un diseño ergonómico y un precio de lo más apetecible. Por tan sólo 2.490 pesetas, precio recomendado.

LX4 Tremor Controller Pak.

Siente todo la acción de tus juegos con el Tremor Controller Pak.

Este revolucionario dispositivo te permite experimentar un mayor grado de realismo y excitación cuando juegas con tu Nintendo 64 ya que traduce en vibraciones los impactos recibidos durante el juego. Creado para ser completamente compatible con los juegos diseñados para el Rumble Pack de Nintendo 64 su precio será de 2.490 pesetas.

Memory Card 1 Mb.

Guarda tus partidas en el color que prefieras.

La nueva gama de tarjetas de memoria de un mega que New Software Center pone a disposición de los usuarios de PlayStation, te permitirá salvar las partidas de tus juegos predilectos en el color que más te guste. Hay cuatro modelos diferentes (gris, rojo, azul y negro) a tu disposición. Su precio de salida al mercado será de 2.990 pesetas.



En el 98 la acción adoptará un nuevo nombre

Será mucho más que un juego. Konami está trabajando en una aventura total, una explosiva mezcla de acción, intriga, conflictos políticos e incluso romance. En Japón ya es todo un fenómeno social y aquí se convertirá sin duda en la primera estrella del próximo año.

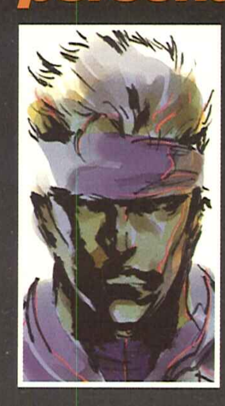
La popularidad en Japón le viene de lejos. La primera versión de este juego fue lanzada en Julio del 87 para MSX 2. Fue tal la polvareda que levantó, que sólo un año más tarde aparecía la segunda parte bajo el nombre de «Metal Gear Solid Snake». Desde entonces nada se volvió a saber de él hasta ahora, cuando Konami está preparando una espectacular versión para PlayStation y otra para N64 que llevará el nombre de «Hybrid Heaven».

"Tactical Espionage Action". Acción de espionaje táctico. Esta es la definición con la que sus creadores explican este juego. Y es que no estamos ante una aventura al uso, sino ante un complejo planteamiento que obligará al jugador a tomar sus propias decisiones. No será un juego en el que haya que eliminar a todos los enemigos: el protagonista se encontrará en todo momento en un ambiente hostil en el que a veces será más aconsejable esconderse o huir antes que arriesgarse a ser descubierto y provocar la alarma, y por tanto la llegada de más tropas enemigas.

Konami está completando un auténtico "thriller", una aventura en la que tendrán cabida conceptos como suspense, acción, amor y amistad.

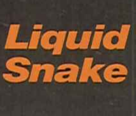
Lógicamente todo ello se verá envuelto en una realización técnica de lujo y en un argumento muy elaborado, con la participación de multitud de personajes, más de 3 horas de diálogos y la creación de un sinfín de situaciones diferentes. Un título que revolucionará el mercado en el 98. Al tiempo.

Los personajes



Solid Snake

El protagonista de esta aventura, el tipo al que manejaréis vosotros. Se trata de un ex Fox-Hound curtido en mil batallas que ahora tendrá que vérselas con sus ex-compañeros.



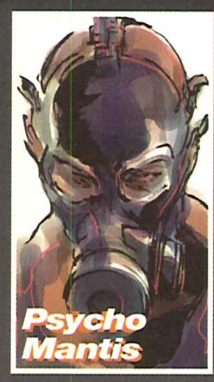
Liquid Snake

El líder del comando FoxHound, un tipo duro dónde los haya . Sin duda los experimentos genéticos en este personaje causaron efectos diferentes a los previstos.

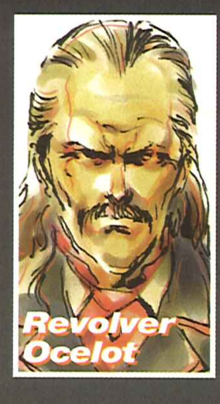


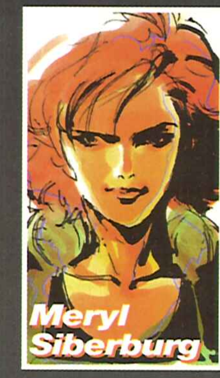
El juego estará plagado de personajes, entendiendo como tales a aquellos que tienen incidencia en el desarrollo del argumento.

En esta aventura nos encontraremos con unos viente personajes con sus nombres y apellidos, veinte hombres y mujeres con diferentes personalidades, diferentes ambiciones y, por supuesto, diferentes objetivos dentro de esta compleja aventura. Entre ellos se darán relaciones de amistad, amor , odio, confianza, traición...







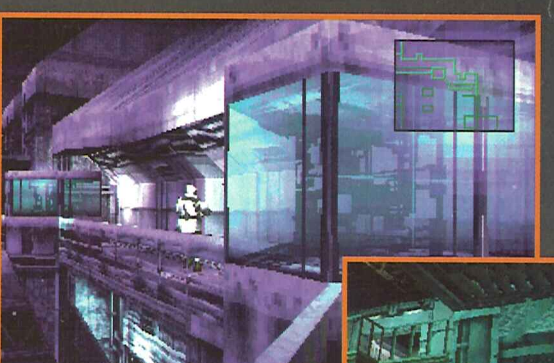




La amenaza nuclear

Nos encontramos en los albores del siglo XXI, bajo el intenso frío de Alaska, en las Islas Fox. Uno de los más importantes almacenes de armas nucleares estadounidenses ha sido tomado por el grupo terrorista más peligroso de la historia, un ex-comando de élite del ejército conocido como FoxHound. Se trata de un cuerpo de expertos soldados, manipulados genéticamente y entrenados hasta convertirlos en máquinas casi invencibles. Si en un plazo de 24 horas no se accede a sus peticiones, realizarán un ataque nuclear contra los lugares más representativos del planeta.

El gobierno de USA decide enviar a Solid Snake, un ex-FoxHound, con el objetivo de infiltrarse en la base y desbaratar la acción terrorista. Allí se encontrará con muchos de sus ex-compañeros.



El juego presentará un aspecto gráfico impecable, plagado de detalles y con unos escenarios magníficamente elaborados.

Algo que nos ha llamado la atención es la inquietante atmósfera que lucirá el juego, que resultará muy tenebrosa gracias una tenue y azulada iluminación.

Nos habla Hideo Kojima, guionista, productor y director del juego.

"«METAL GEAR» SERÁ UN JUEGO SOBRE LA VIDA"

¿Cuánta gente ha trabajado en este juego?

Somos unos 25, más un buen puñado de diseñadores. Normalmente en los juegos de Konami trabajan unas 10 personas, por lo que se puede considerar este juego como un proyecto especial.

¿Trabajaste también en la primera versión de este juego para MSX?

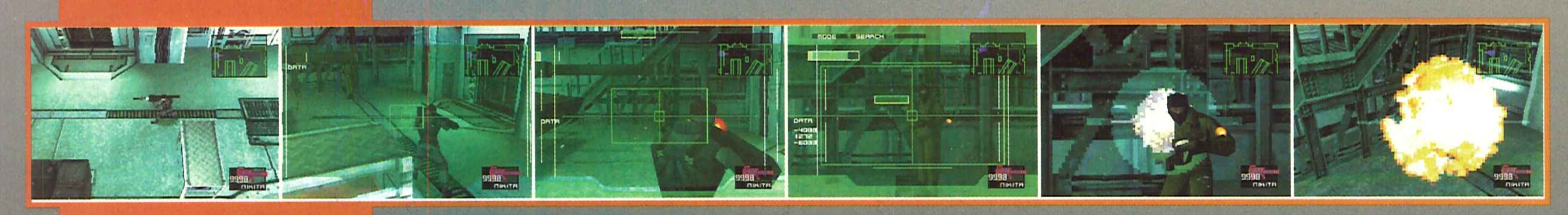
Sí, la versión MSX de «Metal Gear» fue mi primer juego. También hice «Solid Snake», aunque no tuve nada que ver con la versión para NES. De todos modos, el equipo actual es muy diferente al de entonces. Después de ese primer «Metal Gear» todos nos movimos en diferentes direcciones. Con respecto a «Policenauts», ahora sí tenemos un staff parecido.



El productor del juego, Hideo Kojima, en su mesa de trabajo junto a algunos elementos del juego.

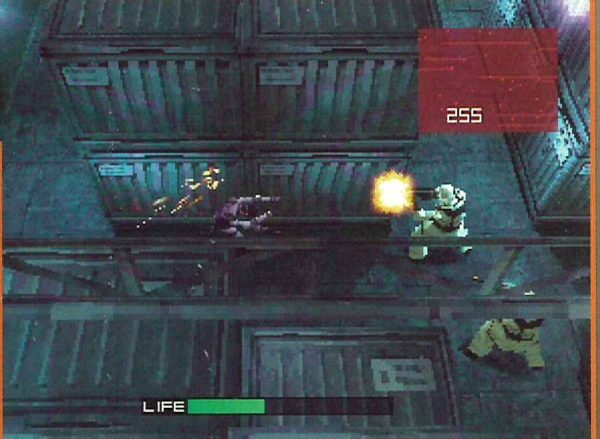
En esta nueva versión, ¿veremos un sistema de juego similar al de la versión de MSX?

El juego está basado en el mismo principio: hay que evitar ser descubierto por el enemigo, aunque ahora todo se muestra en 3D mediante polígonos. El jugador puede utilizar diferentes vistas y las posibilidades se han ampliado notablemente. Se usan muchas más armas, se utilizan zooms... pero el sistema básico será el mismo: cuando el protagonista sea descubierto, numerosos enemigos irán a atraparle, pero huyendo o eliminado a todos ellos se volverá a normalizar la situación



Aquí podéis ver una secuencia en la que el protagonista dispara un potente misil contra un enemigo. El juego estará enfocado como una auténtica película de acción.







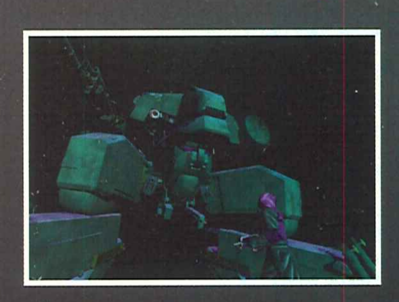




El grupo terrorista: Foxhound

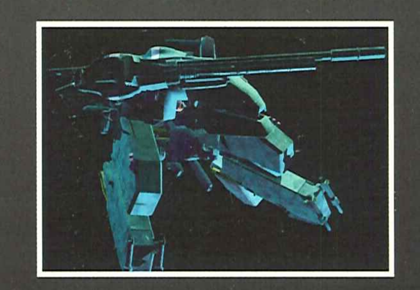
El argumento nos cuenta que el cuerpo FoxHound fue fundado a principios de los 90 con el objetivo de actuar clandestinamente contra el gobierno. Se trata de una agencia no oficial especializada en conflictos regionales y pequeños golpes terroristas. Durante los últimos años los miembros de este comando fueron manipulados genéticamente y transformados en supersoldados dotados de una fuerza impresionante. Aunque al parecer algo ha cambiado también en sus mentes...

Las armas que le darán nombre al juego



Estos enormes engendros mecánicos son los que le dan nombre al juego. Son conocidos como Metal Gear (Artefactos Metálicos), y se trata de modernos vehículos acorazados capaces de transportar todo tipo de armas nucleares.

Durante la Guerra Fría sirvieron como elemento disuasorio en los conflictos regionales. Ahora por primera vez pueden cobrar un trágico protagonismo que tú deberás tratar de evitar.





Hideo Kojima nos muestra una de las anteriores versiones del juego, en las que también fue productor.

¿Habrá diferentes niveles de dificultad?

No. El protagonista se hará más fuerte a medida que se vaya desarrollando la aventura, pero tendrá un límite. Sin embargo, los combates se tornarán más duros según se vaya avanzando en el juego.

¿Cuántos personajes aparecen en el juego?

Alrededor de unos 20, pero contando sólo los que tienen nombre y apellidos, es decir, aquellos que intervienen en el desarrollo del argumento. Lógicamente hay muchos más entre soldados, terroristas, etc. Será un juego que desarrollará muchas "sub-historias" dentro de la historia principal.

¿Cuándo empezasteis a trabajar en este juego?

Es difícil decirlo... yo empecé a pensar en esta versión la primera vez que oí rumores acerca de la llegada de PlayStation, es decir, en 1994. En aquel momento ya tenía en mi cabeza las líneas principales del argumento. Incluso el diseñador principal, Yoji Shinkawa, empezó entonces su trabajo. Pero el juego en sí comenzó a fraguarse en el pasado mes de Septiembre.

¿Crees que habéis aprovechado toda la capacidad de PlayStation?

Tal vez no, estoy seguro de que hemos aprovechado la máquina muchísimo, pero es posible que PlayStation tenga aún muchas cosas que demostrar.

¿Realizasteis estudios específicos para documentaros sobre el argumento del juego?

Sí. Para las armas consultamos a algunos expertos en el tema. Estuvimos observando algunos entrenamientos de los Cuerpos Especiales (SWAT) y algunos movimientos de tanques. También estuvimos en una base de las fuerzas de autodefensa, aunque al final no fue demasiado útil (risas). El caso es que no

Acerca del diseño del juego

Yoji Shinkawa, director de arte de «Metal Gear», nos cuenta algunos secretos sobre la realización del proyecto.

Las armas, desde las individuales a las nucleares, jugarán un papel muy destacado en este juego.

¿Entraste en Konami para diseñar algo como «Metal Gear»?

Sí, «Metal Gear» tiene una atmósfera muy pesada y explosiva. Y yo quería hacer un juego como este. Cuando vi la versión en MSX, lo encontré muy fresco. No era un simple juego: después de terminar de jugar, seguía pensando en él. Mi idea es hacer un tipo de entretenimiento que deje huella. Por eso entré en Konami.

¿No crees que esa atmósfera pesada, de colores oscuros, hace que el juego sea difícil de ver?

Sí, es verdad, será un juego oscuro. Tal vez viendo sólo pantallas dé esa impresión, pero viendo el juego en movimiento no hay ningún problema para distinguir cualquier elemento.

La atmósfera del juego será muy original. ¿En que estás poniendo especial empeño?

En la luz. En las películas japonesas la iluminación es muy plana. No me gusta. Yo prefiero un iluminación azul cuando la oscuridad es realmente oscuridad. Con ello se consigue una atmósfera muy atractiva.

¿Cómo decidiste el aspecto de los personajes?

Escuché la historia de Mr. Kojima, y rápidamente las imágenes vinieron solas a mi cabeza.

¿Se trata de un diseño realizado completamente por el departamento interno de Konami?

Sí, es un trabajo interno. A veces se puede utilizar a diseñadores externos, pero yo prefiero controlarlo todo, aunque sea con un equipo más pequeño.

La imagen del protagonista ha cambiado ¿Por qué?

Solid en MSX era un tipo de mediana edad y pensé que esa imagen no era muy apropiada de cara a las ventas, así que la cambié. Ahora parece más joven, aunque aparecen otros personajes mayores en el juego.

MSX: La versión original.



Aquí podeís ver una entrañable imagen de la primera versión de «Metal Gear» que apareció para MSX en Julio del 87. Como podeís apreciar, las cosas han cambiado bastante desde entonces.

sólo consultamos libros o vídeos. Algunos de nosotros incluso probamos algunas armas.

¿De qué forma estáis llevando a cabo esos efectos tan realistas?

No estamos utilizando técnicas de "Motion Capture". Conseguimos crear movimientos humanos sin ella. Normalmente, utilizando esta vía, los movimientos acaban pareciendo algo "forzados". Por eso nosotros pensamos en algo distinto, algo más cercano a los dibujos animados. Así hemos recurrido a un especialista en animación. Él diseñó todos los movimientos a mano, en base a su experiencia.

En el juego, cuando hay una explosión no es igual que en la realidad. Es lo mismo que en las películas: ellos utilizan tecnología y especialistas para simular la realidad y nosotros utilizamos la imaginación para transformarla en realidad. Nuestros programadores y diseñadores no tienen demasiada experiencia y por eso no recurren a pautas o normas establecidas: hacen las cosas como consideran más adecuado -un sistema muy diferente al de los profesionales- y eso lleva a crear una representación de la realidad muy particular.



Para realizar todo el mapeado del juego, primero se realizan modelos a escala con las piezas de Lego.

¿Será también un juego "romántico", como reza la publicidad?

Sí, es verdad. Es un juego sobre la vida, y por tanto intervendrán muchos sentimientos humanos.

¿Cuál crees que será el mayor rival de vuestro «Metal Gear»?

La gente cree que «Resident Evil 2» será similar a «Metal Gear». Considerando el mercado, puede que ambos juegos sean rivales, pero el sistema de juego es muy diferente. «Metal Gear» estaría más cercano a «Zelda».

¿Y «Golden Eye»?

Es un buen juego, pero no me preocupa. Estamos hablando de juegos distintos.

NINTENDO 64: MEJOR

Nintendo 64 ha sido elegida "Mejor Consola de 1997" en el ECTS, (European Computer Trade Show) por los profesionales del sector. Y Super Mario 64, no podía ser menos, también ha sido premiado como el "Mejor Juego para Consola de 1997" en el ECTS.

Lógico, ¿no? Nintendo 64 cuenta con la tecnología más avanzada del mercado, gracias al procesador desarrollado por el líder mundial en informática audiovisual: SiliconGraphics.

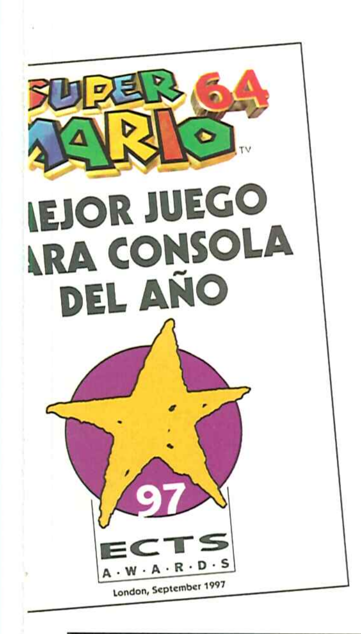
Si Super Mario 64 siendo el primer título aparecido para Nintendo 64 ya ha conseguido ser elegido como el "Mejor Juego para Consola del Año", ¿Qué no podemos esperar de los nuevos juegos que están apareciendo para Nintendo 64?

POTENCIA
VELOCIDAD
Nº JUGADORES
MIPS (Millones de Instrucciones por segundo)
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO
PROCESADOR  SiliconGraphics Computer Systems

CONSOLA DEL AÑO.









	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
	64 BIT	32 BIT	32 BIT
	93,75 MHZ	33 MHZ	28 MHZ
	4	2	2
	100	30	25
	SÍ	NO	NO
	SÍ	NO	NO





www.nintendo.es

PARA NINTENDO 64

RÁ MUCHOS MÁS

1998

ESTOS SON SÓLO ALGUNOS

Aero Fighters Assault
Banjo-Kazooie
Blade & Barrel
Castlevania 64
Command and Conquer
Conquer
Daikatana 64
Donkey Kong Country 64
Dracula 3D
Dual Heroes
Duke Nuken 3D
EarthBound 64
Earthworm Jim 3
FIFA 98
Forsaken
F-Zero 64
GEX: Enter the Gecko
Grand Prix Race
Hybrid Heaven
Jam Extreme
Kirby's Air Ride
Madden 64
Mario Paint 64
Mission: Impossible
MK Mythologies: Sub-Zero
Nagano Winter Olimpics
NBA Hardwood Heroes
NBA In The Zone '98
NBA Jam '98
Pilotwings 64 II
Pocket Monster 64
Quake 64
Rev Limit
RoboTech: Crystal Dreams
San Francisco RUSH: Extreme Racing
Sim City 64
Sim Copter 64
Space Circus
Super Mario 64 II
Super Mario RPG 2
Superman: The Animated Series
Tetrisphere
Turok 2
Turrican 64
Twisted Edge Snowboarding
Ultimate Racer
Ultra Descent
Unreal
Virtual Chess 64
Wetrix
Wild Choppers
WWF: War Zone
Yoshi's Story
Zelda 64

le todos sus licenciatarios tienes 30 títulos.
nás, ¿Te va a dar tiempo a jugar con todos?







En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio. ¡Ven a comprobarlo!

Las últimas N

NINT

a un precio

Pilotwings 64



6.990 Ptas.

Bomberman 64



7.990 Ptas.

Mischief Makers



7.990 Ptas.

GoldenEye 007

Gratis Guía de Misiones



7.990 Ptas.

Diddy Kong Racing



7.990 Ptas.

Mario Kart 64



8.490 Ptas.







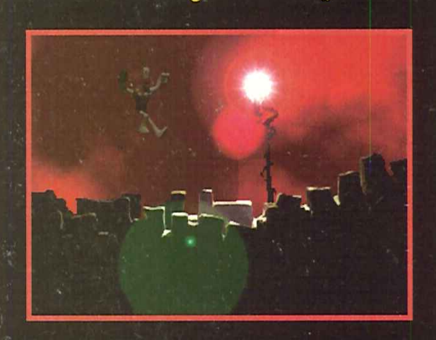


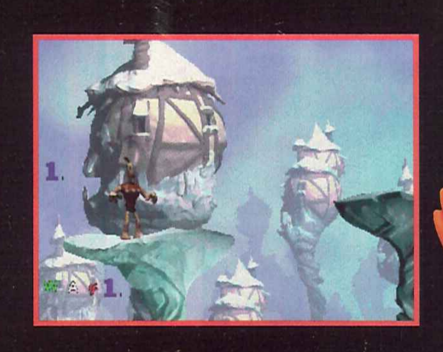




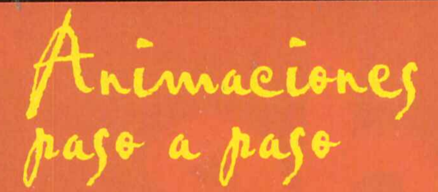
SKULLMONKEYS

La plastilina toma vida



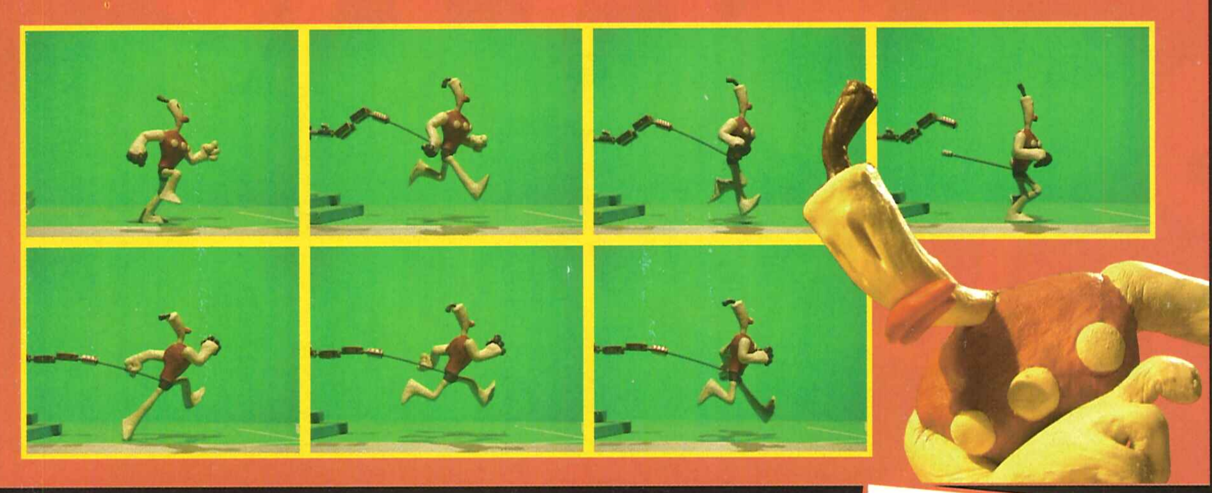


Utilizando muñecos de plastilina animados cuadro a cuadro, una joven compañía llamada Neverhood ha diseñado un plataformas para PlayStation de impresionante catadura gráfica y no menos brillantes posibilidades jugables. Se llamará «Skullmonkeys» y nos narrará una historia más que peculiar....



Animaciones paso a paso

Para animar a todos los personajes del juego se ha utilizado la técnica clásica de los efectos especiales: grabar uno a uno, cuadro a cuadro, cada movimiento del personaje. El muñeco se graba sobre un fondo verde para después poder eliminar todos los elementos ajenos a la acción, como en este caso los sistemas de sujeción.

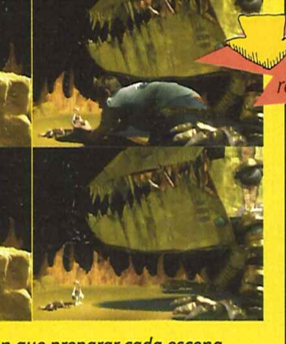


Hecho a mano



Ante todo la originalidad de planteamiento, de escenarios y personajes.

No sabemos... puede ser que resulte un poco repetitivo en su mecánica.



Los animadores y creadores de los escenarios tuvieron que preparar cada escena retocando los "maquillajes" situando cada elemento en su sitio, variando la posición de los protagonistas en cada cuadro... Un auténtico trabajo de chinos que ha dado lugar a un juego realmente impresionate, simpático y divertido, casi como películas del estilo de Pesadilla antes de Navidad.

Antes de realizar los escenarios en arcilla los artistas conceptuales crearon cientos de bocetos que sirvieran de base a los maquetistas.

Los skullmonkeys son una extraña raza con cuerpo de mono y una calavera por cabeza (de ahí su nombre) de carácter tan violento como bobalicón e impresionable.

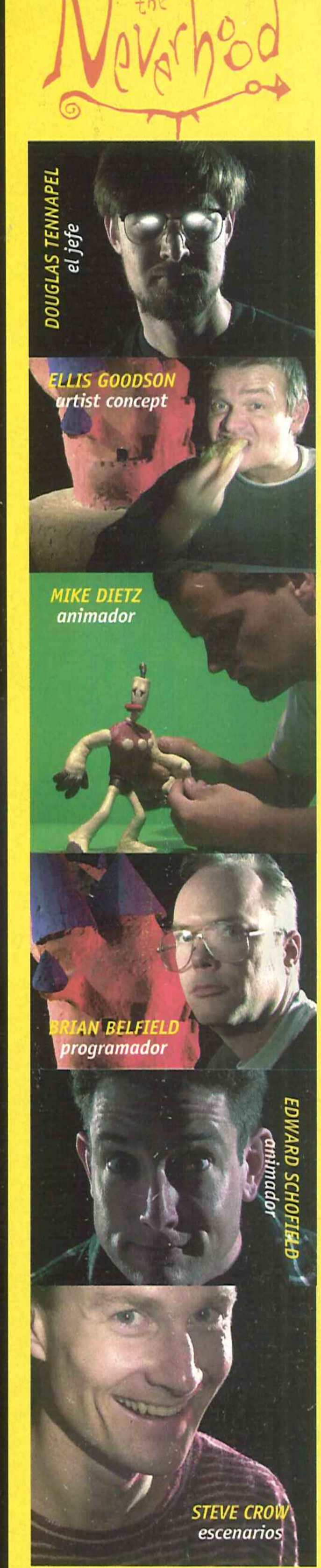
La historia va de que el diabólico Klogg se ha mezclado con los skullmonkeys para utilizarlos contra Neverhood, planeta de sus viejos enemigos los Klay, a la vez que fabrica una gigantesca máquina de guerra. Sin embargo, Jerry-O, el último skullmonkey bueno de Idzak, intenta parar la guerra haciendo volar hasta allí a un Klaymen que debe enfrentarse a todos los peligros del planeta y derrotar, una vez más, a Klogg. Por supuesto, nosotros seremos Klaymen.

Este no es, sin embargo, el primer juego que protagonizan estos seres. El primero llevó por nombre «The Neverhood» y era una aventura gráfica muy peculiar para PC. Sin embargo, para llegar a las consolas los chicos de The Neverhood han preferido un género más dinámico como es el de las plataformas.

«Skullmonkeys» será un colorista arcade diseñado a base de la técnica claymates que consiste en animar personajes de arcilla grabando los cambios de posición paso a paso. Pero no sólo los personajes estarán creados por esta técnica sino que todos los elementos del juego, incluidos los escenarios, han sido construidos como enormes maquetas tridimensionales.

Habrá 20 mundos para recorrer con más de cien niveles en total. Hilarantes armas se le ofrecerán a nuestro protagonista que sabrá usarlas con un gran sentido del humor, que va a juego con la simpatía de todos los elementos de la aventura. Para que os hagáis una idea de las posibilidades en cuanto a originalidad y simpatía de «Skullmonkeys» os debería bastar con saber que está diseñado por el creador original de «EarthWorm Jim», Douglas TenNapel.

Así que ya sabéis, si os gustan las plataformas y los juegos innovadores, no dejéis de leernos el mes que viene porque Klaymen, sus amigos y sus enemigos, van a demostraros de lo que son capaces.



El fundador de la compañía en 1995 y diseñador del proyecto es Douglas TenNapel creador original de «EarthWorm Jim». A su lado hay gente con sobrada experiencia como algunos de sus trabajos demuestran: «Vectorman», «Jurassic Park», «Jungle Book», «Cool Spot», «EWJ 1 y 2», «Wild 9», «Aladdin», «Ren & Stimpy» o «Shadowrun».

Cambia de

& escalando
& corriendo
& nadando
& rodando
& volando

¡CROC SE MUEVE!

Croc se las sabe todas, es experto en 14 estilos que le convierten en el lagarto más vivo, incluso para saltar fuera de tu PlayStation. Condúcele tú a traves de un mundo maravillosamente recreado en 3D, en una disparatada y frenética aventura contra el malvado Baron Dante y sus mucho más diablescos ayudantes, !los Dantinis!

SEGA SATURN
WINDOWS 95
PlayStation

Un nuevo reto para los conductores

TOP GEAR Rally

Braman los motores, rugen dispuestos a arrancar la piel del circuito. Las ruedas salpican barro y piedras mientras las carrocerías de brillantes colores chocan en un esfuerzo por imponer su potencia. Hay veinte coches en carrera y todos quieren encontrar los mejores trazados, los mejores caminos, la mejor posición. Sólo uno puede alcanzar la victoria, ¿crees que podrás ser tú?



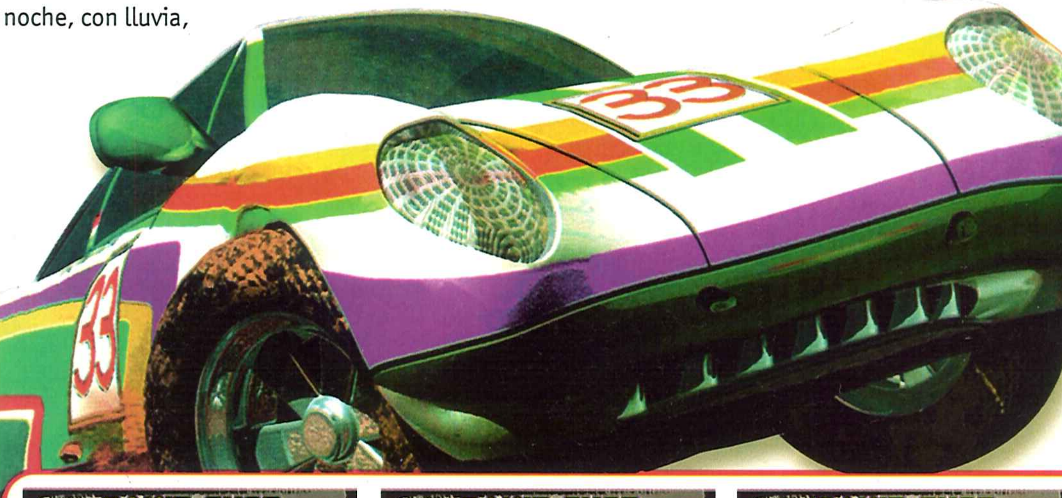


Una soberbia concepción gráfica aupada por una altísima sensación de velocidad servirán para que «Top Gear Rally» entre por la puerta grande de los arcades de conducción en Nintendo 64. Por lo menos, esa es la primera impresión que nos ha transmitido este título de Kemco.

El juego se estructurará como una sucesión de campeonatos de rally, en los que cuatro pistas jugadas de día, de noche, con lluvia, niebla o nieve nos pondrán todas las dificultades imaginables para evitar que nos llevemos los puntos. Nos encontraremos con 20 coches en carrera procedentes de casas tan importantes como Ford, BMW o Toyota, y que, con el tiempo y buenos resultados, llegaremos a conducir.

Habrá pistas de barro y arena, correremos por desiertos, junglas, montañas, bajo cualquier climatología y con coches cada vez más potentes. Podremos modificar la sensibilidad del volante, los tipos de ruedas, las suspensión y hasta veremos como nuestro coche se abolla tras un espectacular colisión. Es más, incluso tendremos la posibilidad de personalizar un vehículo colocándole nuestro nombre, nuestros colores o el escudo que diseñemos. Circuitos y coches ocultos, incluso algunos atajos, estarán esperando a que los descubramos. En fin, completo hasta decir basta.

La distribución del juego la llevará a cabo Spaco quien pondrá a la venta el cartucho entre finales de noviembre y principios de diciembre. Así que ya sabéis, si queréis velocidad con obstáculos, si queréis llenaros de barro hasta las pestañas y competir en campeonatos de lujo, ya podéis ir calentando motores.









Gracias a esta opción podremos personalizar nuestro vehículo decorando a nuestro gusto todas las zonas de chapa: cambiar el color, realizar dibujos, poner rótulos...



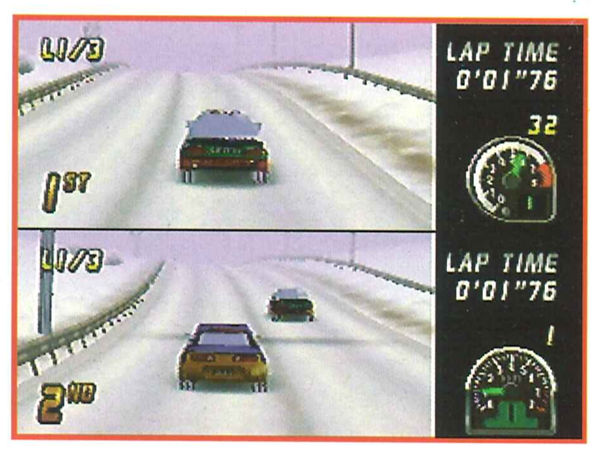


Tras cada carrera tendremos ocasión de disfrutar de una repetición de nuestra actuación, vista desde todos los ángulos y cámaras posibles, que nos permitirá descubrir algunas de sus excelencias gráficas.





Los saltos, los choques o los simples baches transmiten sus vibraciones al Rumble Pack permitiendo que el jugador disfrute de más sensaciones que en cualquier otro juego de conducción.

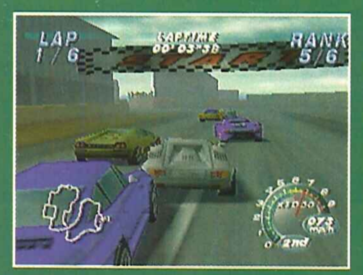


Todos los circuitos del juego podrán recorrerse bajo cualquier condición climatológica, incluida la niebla, la nieve o la lluvia. Por cierto, también tendrá opción para dos jugadores simultáneos.

Los rivales

Los juegos de coches ya empiezan a demostrar su potencial en N64. Aunque todavía no hay mucho donde elegir, lo cierto es que dentro de unos meses la oferta será tan amplia como variada. A la calidad técnica constante deberemos añadir distintos estilos de juego y propuestas originales. «Top Gear Rally» tiene opciones para ser uno de los mejorcitos.

LOS ACTUALES





LAMBORGHINI. Circuitos urbanos con mucha marcha, mucho ritmo y excelente calidad gráfica. Sale ahora a la venta y encantará a los amantes de la simulación.

MRC. Rival directo de «TGR» por sus circuitos campestres, trampas de barro y vehículos todoterreno. El trabajo de Imagineer no pasa de correcto.





LOS FUTUROS





CRUIS'N THE WORLD. Midway intentará superar su anterior «Cruis'n USA» añadiendo calidad a los escenarios y realismo a los coches. Sin fecha.

F-ZERO. Otro de los clásicos de SN que pegará el salto a los 64 bits. Es un juego de carreras futuristas, con naves en lugar de coches y mucha velocidad.









REV LIMIT. Uno de los títulos que mejor recuerda a los clásicos de Namco. Circuitos urbanos llenos de detalle y coches realistas. ¿Lo sacará alguien en España?

SAN FRANCISCO RUSH. Llegará muy pronto vía NSC desde GTi. Mezclará el arcade más salvaje con las notas más atractivas de la simulación.





V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

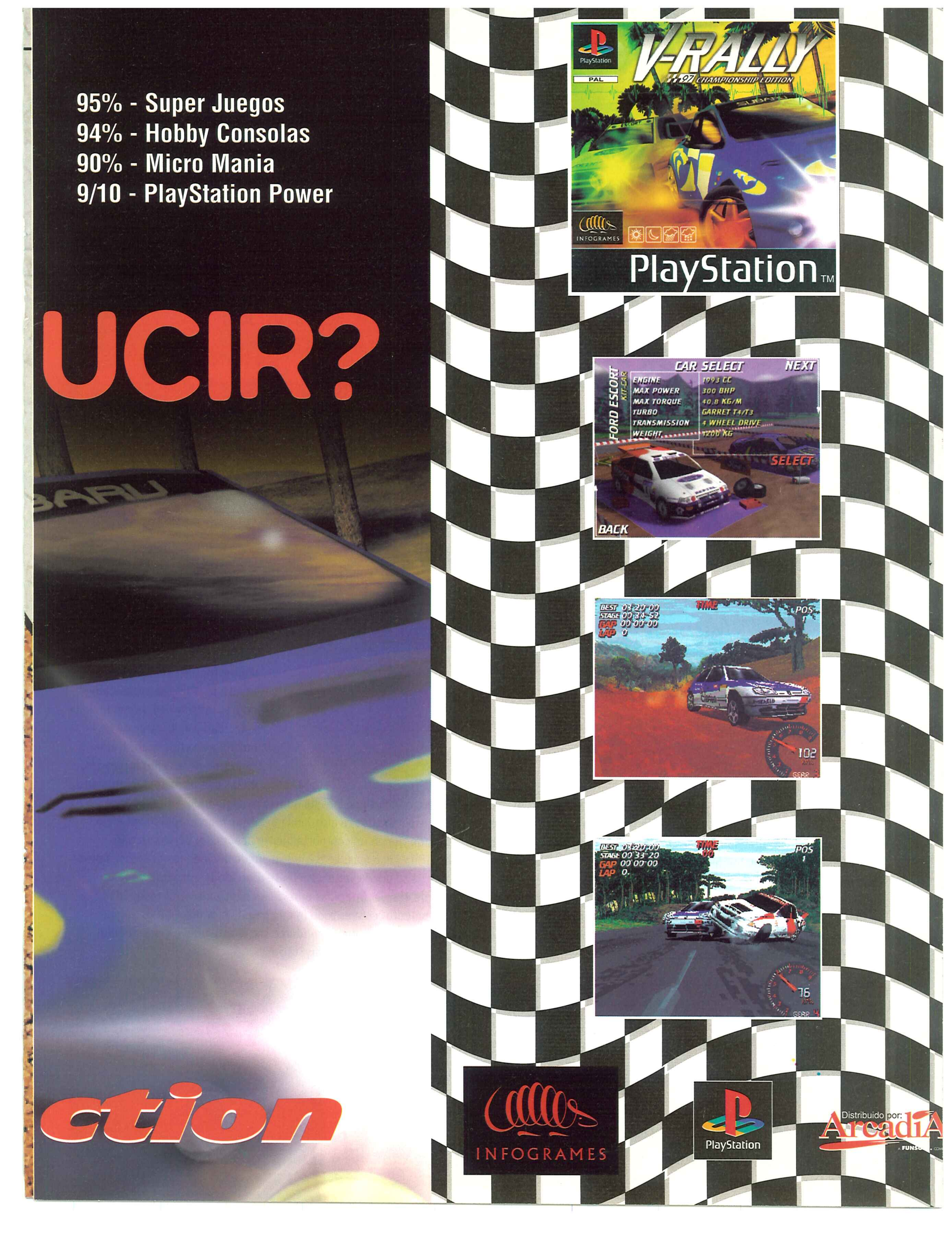
¿SABES COND

ESCORT

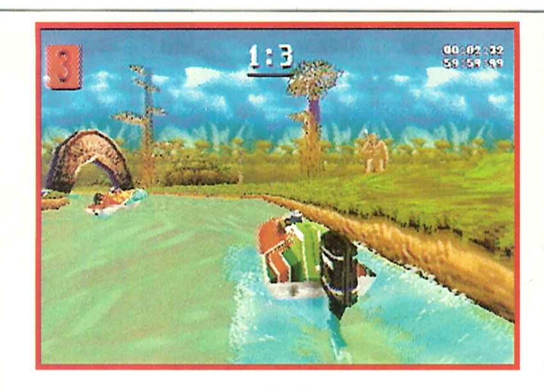
SUB

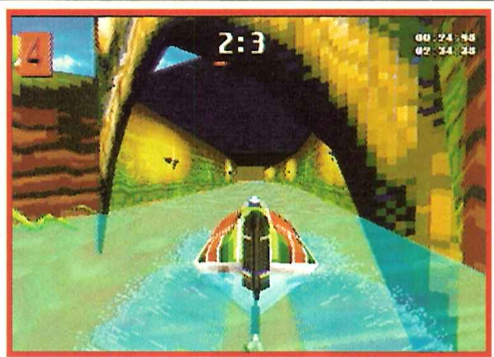
- Coches oficiales del Mundial de Rallies 1997
- Asesoramiento técnico por Ari Vatanen (Campeón mundial de Rallies)
- Modo de varios jugadores
- Condiciones de terreno y atmosféricas variables
- Imágenes en 3D en tiempo real y sonido Dolby Surround
- 3 modos de juego: campeonato, arcade y prueba cronometrada
- 42 tramos diferentes

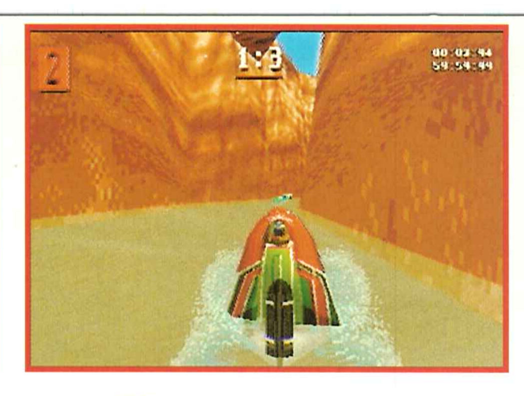
Heart Racing A



95% - Super Juegos
94% - Hobby Consolas
90% - Micro Mania
9/10 - PlayStation Power
UCIR?
ction
PlayStation
V-RALLY
97 CHAMPIONSHIP EDITION
PAL
INFOGRAMES
PlayStation
CAR SELECT
NEXT
FORD ESCORT
KIT-CAR
ENGINE
1993 CC
MAX POWER
300 BHP
MAX TORQUE
40,8 KG/M
TURBO
GARRET T4/T3
TRANSMISSION
4 WHEEL DRIVE
WEIGHT
1200 KG
SELECT
BACK
INFOGRAMES
PlayStation
Distribuido por:
ArcadiA







POWER BOAT

Velocidad sobre la espuma

East Point Software, una compañía inglesa con gran tradición y solera en el arte de la conversión de juegos, se está preparando para el lanzamiento de su primer título original, «Power Boat». Si te gustan los juegos de carreras acuáticas y tienes una PlayStation, continua leyendo, que no te arrepentirás.

El éxito de un juego deportivo se mide por tres factores: vehículos de ensueño, escenarios exóticos y rivales difíciles. A primera vista, el título que tiene entre manos East Point Software cumplirá estos tres requisitos de sobra.

En «Power Boat» te pondrás a los mandos de una de las dos clases de motoras más espectaculares de la actualidad: el catamarán y el monohull. Cada una de ellas se divide a su vez en tres clases, según la potencia de su motor, pero ahí terminan todas las semejanzas. De estos dos tipos de lancha, los catamaranes son los más maniobrables y toman las curvas a la perfección, aunque también pierden mucha efectividad si circulan por aguas poco estables, corriendo el peligro de volcar.

Los monohulls, en cambio, son mucho más rápidos. Gracias a eso pueden sacar una gran ventaja en los tramos rectos, pero presentan muchos problemas a la hora de girar, por lo que en circuitos con muchas curvas no son nada recomendables.

Los nueve paisajes por los que competirán estos vehículos son muy variados, yendo de la tranquila y sosegada campiña inglesa a la bulliciosa actividad del puerto de Nueva York. Por supuesto, los circuitos estarán llenos de atajos secretos que podrás utilizar dependiendo de la velocidad y de la clase de tu lancha y en ellos encontrarás todo tipo de escenas animadas, en las que participarán animales, molinos, o incluso coches de policía persiguiendo a atracadores.

Con respecto a los rivales, en la beta que hemos podido ver en la redacción tienen un comportamiento aceptable, pero deberían mejorar un poco más. Lo mismo se puede decir de los gráficos: a pesar de que ya se puede ver el excelente acabado técnico que tiene el motor de «Power Boat», se aprecia en ellos una cierta tosquedad.

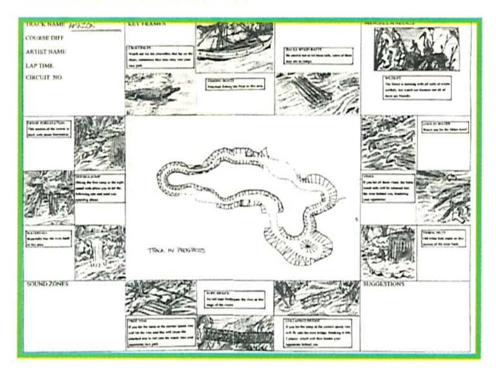
De momento, esto es todo lo que hay. El mes próximo os informaremos más en profundidad sobre este nuevo y prometedor juego de velocidad para PlayStation.

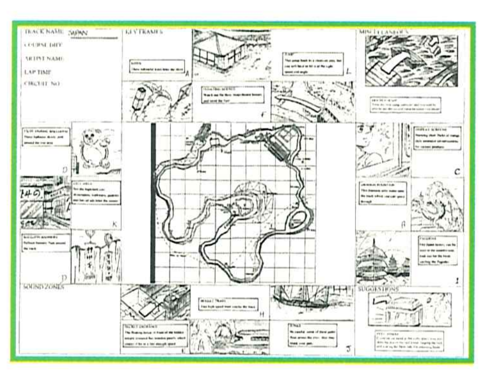






Circuitos

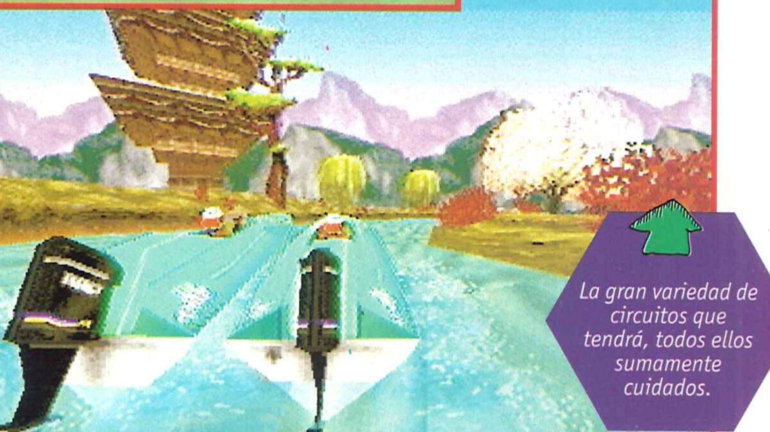




«Power Boat» incluirá nueve pistas temáticas muy espectaculares. Buena prueba de ello son los bocetos que tenéis a la izquierda, que corresponden al de Amazonas y Japón. Demuestran claramente el sumo cuidado que se está poniendo en ellos . Otros circuitos que también estarán disponibles son los del puerto de Nueva York, el Gran Cañón de Colorado, o un paisaje rural de Inglaterra.

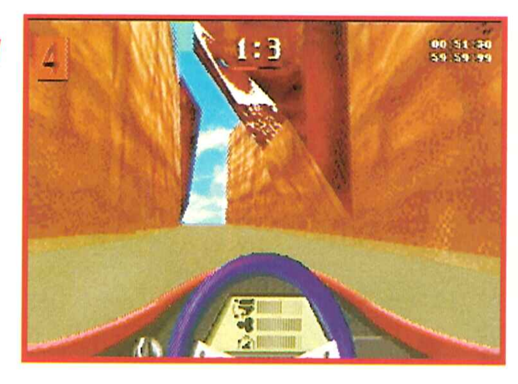


En los tramos rectos, los monohulls pueden sacar una gran ventaja sobre los catamaranes, ya que su velocidad es mucho mayor. La pista de Japón será ideal para su lucimiento.



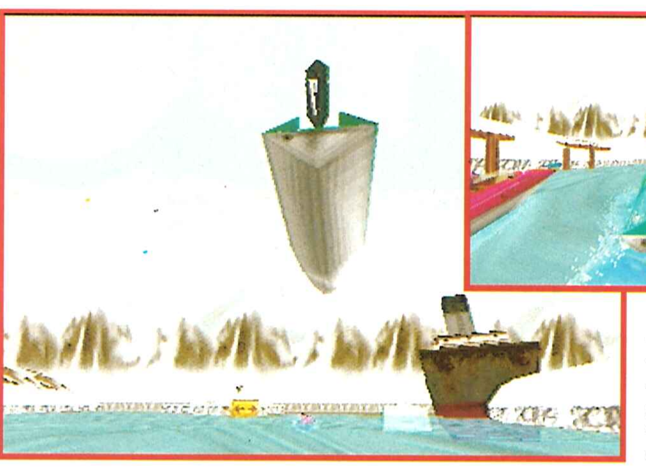
La gran variedad de circuitos que tendrá, todos ellos sumamente cuidados.

Este nuevo simulador de velocidad sobre el agua te ofrecerá la posibilidad de pilotar dos tipos de naves: un katamarán y un monocasco, cada una con sus características propias.





En lo referente ha vehículos, no se han esforzado mucho. Solamente hay dos.



Las acrobacias dependen del peso de tu motora. Si es ligera podrás efectuar saltos como éste. Si es pesada, obviamente no.



En la foto veis al equipo de East Point Software, la compañía responsable de este título. «Power Boat» será su primer juego original, ya que siempre han trabajado en conversiones de consola a PC, especialmente con títulos de Disney y de Infogrames.



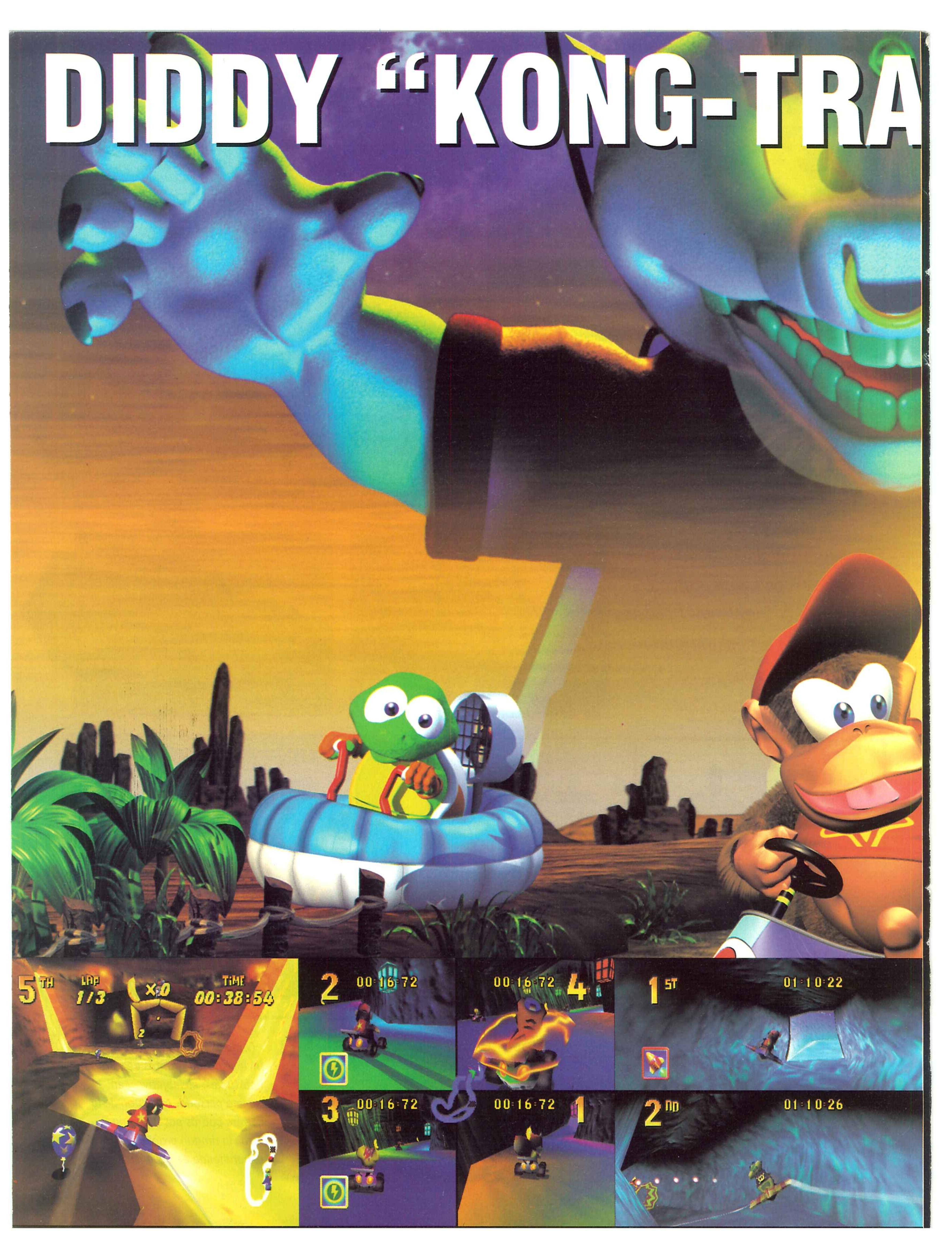
Se ha trabajado mucho la interactividad de los escenarios y todos ellos presentarán un buen nivel de realización técnica.

Vistas





Como es habitual, este título incluye los dos puntos de vista habituales: el subjetivo y en tercera persona. A lo largo de la carrera podrás pasar de uno a otro sin ningún problema, dependiendo de tus gustos.


DIDDY "KONG-TRA
5TH
LAP
1/3
×0
TIME
00:38:54
2
00:16:72
00:16:72
4
1ST
01:10:22
3
00:16:72
00:16:72
1
2ND
01:10:26



ATACA" EN 64 BIT
NINTENDO64
DIDDY KONG RACING
PAL VERSION
Una nueva aventura de la saga de Donkey Kong creada por Rare con la nueva técnica de animación en tiempo real (Real Time Dinamic Animation), que hará que vibres con las más emocionantes competiciones entre los personajes más conocidos de Nintendo. Elige el modo de juego (aventura o carrera), el vehículo que quieres pilotar (buggy, overcratf o avioneta), el número de jugadores, hasta 4, y sal a por todas en cualquiera de los 20 circuitos de este increíble videojuego. Recuerda que sólo el ganador se enfrentará a los peligrosos enemigos de final de cada fase.
Además podrás guardar todas las partidas en el Controler Pak y sentir toda la emoción de las carreras gracias al Rumble Pak.
Compatible con:
RUMBLE PAK
4 Jugadores
RAREWARE
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
www.nintendo.es

Los procesos de transformación de los luchadores en bestias serán realmente espectaculares, e incluso podrán llagar a derribar al rival si éste se encuentra demasiado cerca en el momento de la metamorfosis.

Arriba podéis ver una buena muestra de como dos luchadoras se convierten en determinados animales, teniendo en cuenta siempre sus características físicas.

Buena realización técnica y original planteamiento.

El plantel de luchadores no parece ser demasiado amplio.

Bloody Roar

La bestia que llevamos dentro

Cuando parece que en el género de la lucha está todo inventado aparece un nuevo título que enfoca los combates de una manera diferente y original. Esta vez se trata de unos personajes capaces de transformarse en bestias cuando la situación lo requiere. Todo ello bajo una realización impecable por parte de Hudson Soft.

En el fondo la gente de Hudson no ha hecho otra cosa que reflejar esa teoría que habla de cómo nos transformamos en auténticas bestias cuando la adrenalina nos sube más de lo normal.

En este nuevo torneo que distribuirá Virgin en nuestro país, nos encontraremos con unos peculiares personajes que se transformarán en animales, cada uno de acuerdo con sus características físicas, en determinados momentos del combate y siempre a elección del jugador. Será entonces, transformados en bestias, cuando muestren sobre el ring toda su fuerza y poder, aunque si entonces reciben un fuerte impacto por parte de su rival volverán a su natural aspecto humano.

Ademas de este original planteamiento, el juego está levantando expectación en todo el mundo por su prometedor aspecto, gracias sobre todo al sensacional trabajo gráfico de Hudson, que está completando unos personajes de tamaño descomunal, que se mueven a las mil maravillas.

El mes que viene llegará a las tiendas este «Bloody Roar», que originalmente fue conocido con el más explicativo título de «Beast», como representación de la lucha más potente de cara a estas



CoolBoarders 2

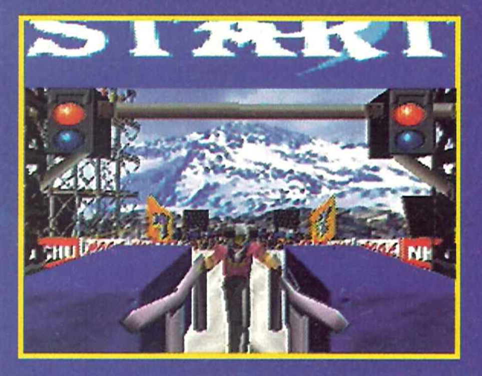
Los surfistas de la montaña

Pon una tabla bajo tus pies y prepárate para descender montañas escarpadas rebosantes de nieve, llenas de idílicos pueblecitos y túneles peligrosos. «Coolboarders 2» llevará a tu PlayStation, a partir de Febrero, toda la emoción de los deportes de invierno que tanta afición levantan en nuestro país.



Estas impresionantes escenas sacadas de la intro, son un mero prólogo de lo que te espera en las pistas. Acción, emoción y mucha nieve.





Nada más conectar la consola, seremos testigos de una espectacular intro en blanco y negro, en la que veremos a unos snowboarders deslizarse por bellos paisajes nevados. Gracias a ella, podremos hacernos rápidamente con una idea de la mecánica del juego, que va más allá de la mera y trillada idea de correr por un circuito y ver quién es el que llega más rápido a la meta. Sony ha mantenido una variable fundamental de la primera parte: la necesidad de realizar acrobacias con las que emocionar al público. Éstas influirán bastante en la puntuación suponiendo una parte importante de los resultados. Por ejemplo, en una de las modalidades de competición habrá que realizar dos saltos antes de iniciar una carrera. Según lo espectacular que sea nuestra actuación se ganarán unos puntos, de los que dependerá la posición de salida en la carrera.

Las principales novedades llegan sobre todo del apartado gráfico con una radical transformación en los escenarios y los participantes. Los circuitos han sido ampliamente mejorados, presentando unos paisajes mucho más realistas y absorbentes, por los que se desplazarán los atletas a gran velocidad. Y hablando de atletas, se podrá escoger entre varios esquiadores teniendo cada uno de ellos un nombre y unas características personales propias y determinantes.

No podemos resumir en tan poco espacio todo lo bueno que este título tiene. Tan sólo adelantaros que puede convertirse en uno de los mejores juegos deportivos jamás realizados. Con permiso del fútbol, por supuesto.









«Coolboarders 2» presenta un acabado gráfico mucho mejor que el título anterior en todas sus facetas. Sólo tienes que echar un vistazo a estas pantallas para comprobarlo por ti mismo.

El aumento en la variedad de los circuitos y las pruebas.

El número de personajes sigue pareciendo reducido.



El mayor detalle gráfico de los circuitos añadirá un atractivo importante a esta divertidísima, y poco habitual, modalidad deportiva.

TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.

VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.





















Maximum FORCE

La fuerza de las armas.

Parece que poco a poco las compañías se van animando a sacarle partido a la considerable cantidad de pistolas que tiene disponible PlayStation. Tras el reciente «Time Crisis» de Namco, el legendario sello Atari prepara un juego que nos permitirá disfrutar de este particular periférico. Su nombre es «Maximum Force» y viene con intención de que le demos mucha caña al gatillo.





Al comienzo del juego tendremos que elegir entre cualquiera de las tres misiones disponibles, una de ellas de alto secreto. Parar a los terroristas es nuestro objetivo.





Tanto escenarios como enemigos presentan un aspecto de lo más realista.

Después de introducirnos en el peligroso proyecto ultrasecreto de investigación alienígena de «Area 51», Atari cambia de tercio sin salirse de la idea de disparar contra todo lo que se nos ponga por delante. En «Maximum Force» nos meteremos en la piel de un mercenario que forma parte de un grupo antiterrorista cuya misión es evitar que una organización de asesinos lleve a cabo sus planes de dominación mundial. Sus objetivos parecen ser sembrar el caos en el planeta mediante diversos ataques nucleares y hacerse mientras tanto con el control de la economía.

A lo largo de tres largas misiones que tendrán lugar en escenarios tan dispares como la jungla, una gran metrópolis o unas instalaciones portuarias, tendremos que ir eliminando al mayor número posible de miembros de la organización terrorista mientras liberamos a los numerosos civiles que tienen como rehenes.

La mecánica de juego, como supondréis, será sencillísima y consistirá en afinar lo más posible nuestra puntería y estar atentos de recargar la pistola con rapidez. En principio, el juego soportará la mayoría de las pistolas disponibles en el mercado, incluida la superprecisa GunCon que Namco sacó a la venta con «Time Crisis». Habrá que esperar al mes que viene para ver si «Maximum Force» responde a las espectativas y se convierte en un rival digno de «Time Crisis».



«Maximum Force» introducirá elementos originales nunca vistos antes en este género, como poder manejar vehículos o situarnos en escenarios tan pintorescos como el fondo del mar.



Las rutinas de detección de disparos no son demasiado precisas.







PINBALL FANTASIES
Un Pinball de locura







¿Quién no se ha echado alguna vez una partidilla a las "máquinas"? Pues para los nostálgicos llegará el mes próximo este «Pinball Fantasies Deluxe», un juego de UbiSoft que ya ha recogido bastante fama en los ordenadores personales.

«Pinball Fantasies» será una simulación totalmente realista de estas conocidas máquinas recreativas que, entre sus propuestas más interesantes, incorporará ocho mesas diferentes basadas en muy diversos temas. Una mesa dedicada al mundo de la velocidad, un parque de atracciones, otra de ambiente tétrico en la que abundan los vampiros, un jackpot donde tentar la suerte e incluso una enorme tela de araña plagada de tarántulas serán los escenarios donde tendremos que demostrar nuestra habilidad en un juego que, como sabéis, es de mecánica simple pero de desarrollo cautivador.

Además de las diferencias temáticas que se plasmarán en el aspecto gráfico, cada mesa tendrá melodías y efectos sonoros distintos y las diversas opciones que contendrá el juego permitirán variar aspectos como el número de bolas con las que comenzamos, el número de jugadores -hasta ocho- o el tipo de scroll a elegir entre tres. Los programadores de 21st Century han optado por una vista fragmentada de la mesa que permita apreciar con todo detalle el desarrollo, alejándose así de la perspectiva global de otros títulos que empequeñece demasiado el área de juego.

Este tipo de visión permitirá disfrutar al máximo del aspecto gráfico, que como podéis ver por las pantallas será muy llamativo e irá en proporción a la adictividad que, sin duda, os provocará este juego... a partir del mes que viene.



«Pinball Fantasies Deluxe» tendrá la mayor oferta de mesas dentro su género y ofrecerá 8 máquinas diferentes. Con este juego, la variedad y la diversión parecen garantizadas.









Este género cuenta ya con cuatro representantes más en PlayStation. Mientras que «ProPinball» y «Tilt!» ofrecen una vista completa de la mesa, este «Pinball Fantasies» tendrá una vista similar a la de «Extreme Pinball» y «True Pinball», es decir, mostrará sólo una parte.




MONOPOLY
ha sido transportado
a una galaxia
muy, muy lejana...
MONOPOLY
The Property Trading Game
STAR WARS
CD-ROM EDITION
HASBRO Interactive
PC CD-ROM
TRADUCIDO AL CASTELLANO
CD-ROM
MONOPOLY
EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBILIARIAS
500
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS
Distribuido por ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40
©Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EEUU y/u otros países. Reservados todos los derechos. Monopoly Star Wars: Página Web oficial Star Wars: http://www.starwars.com. © 1997 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos. © 1997 Hasbro Interactive Inc. Reservados todos los derechos.

RAMPAGE World Tour

El animal está suelto

Sin duda recordaréis un arcade que causó estragos en los salones recreativos hace unos años cuyo nombre era Rampage y que trataba de tres enormes criaturas que se dedicaban a arrasar todo lo que se ponía en su camino. Pues bien, el mes próximo este título llegará a PlayStation.

La historia comienza en las industrias Scumlab, unos laboratorios nada recomendables en los que se maltrata de manera habitual a los animales, realizando sobre ellos experimentos. Entre las indefensas criaturas hay tres que han sufrido malos tratos especialmente severos. Son George, un chimpancé, Lissie, una iguana, y Ralph, un lobo. Un día, con motivo de un accidente en el laboratorio, estos tres animalillos se ven expuestos a una dosis masiva de radiación, por lo que experimentan un crecimiento desmesurado y adquieren dimensiones gigantescas.

Tu misión será la de encarnar a una de estas bestias y ayudarla en su intento de destruir las dieciséis instalaciones que la compañía que los torturó tiene repartidas por el mundo.

Midway, responsable de la adaptación de este clásico a la consola, promete que la versión para PlayStation será mucho mejor y más completa que la de la máquina recreativa. Ahora no sólo te enfrentarás con la policía y el ejército, sino con las tropas especiales de la compañía, androides asesinos y, finalmente, otras bestias irradiadas como tú.

Unos gráficos coloristas y detallados arroparán a este juego que muy pronto hará las delicias de todos los amantes de Godzilla y sucedáneos.



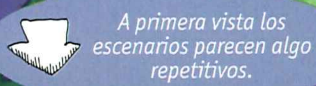
Este juego parte de las viejas historias japonesas de gigantescos monstruos destructores pero que, en el fondo, son tiernos y tienen un gran corazón.



Podremos asumir el papel de un chimpancé, un lobo y una iguana gigantes, los cuales deberán visitar varios paises con la intención de destruir las instalaciones de Scumlabs.



Promete mantener la emoción del original, pero con mejores gráficos.



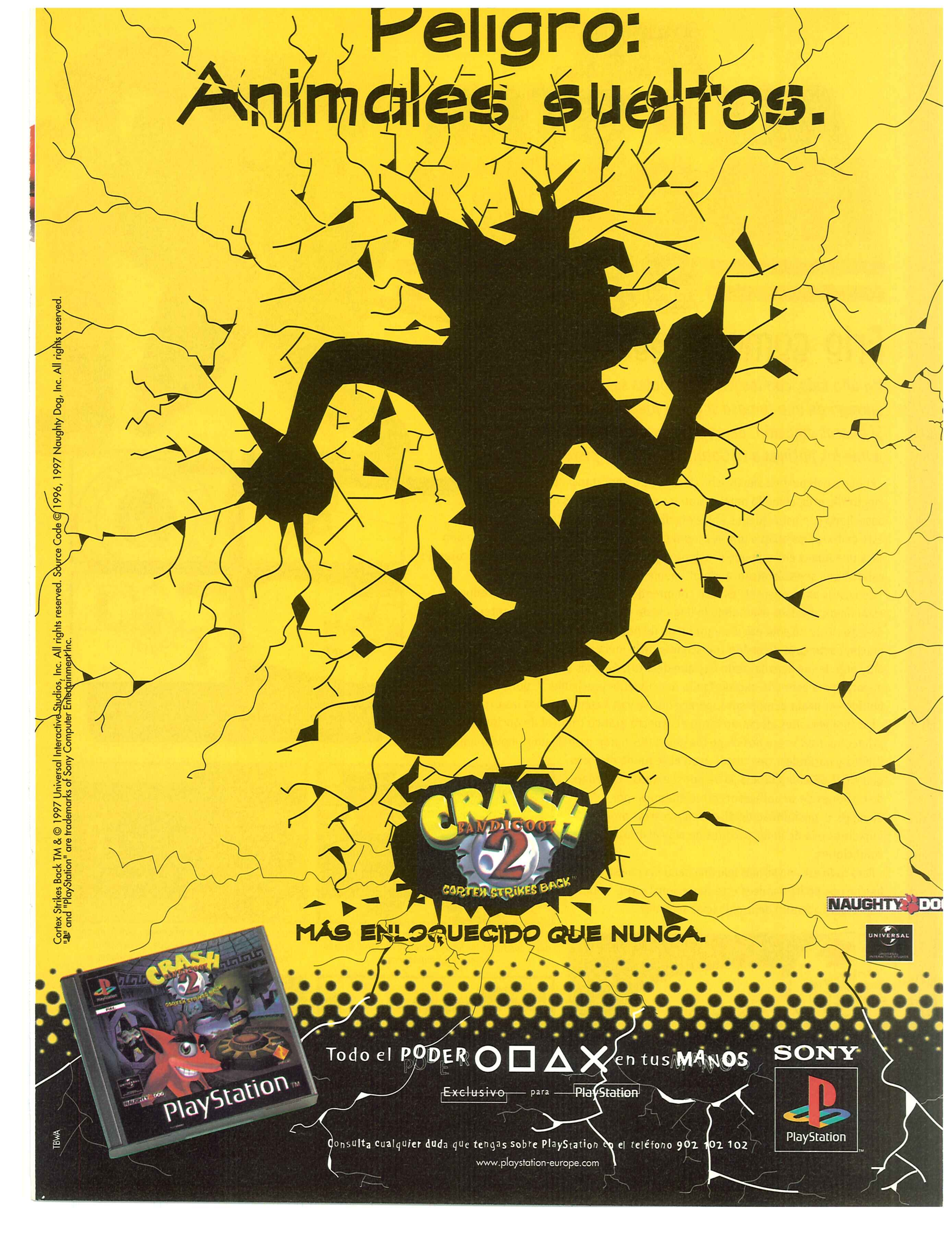
A primera vista los escenarios parecen algo repetitivos.

Érase una vez...

«Rampage» fue uno de los primeros arcades de los salones recreativos que tenía un cierto argumento. Este rasgo consistía en una breve historia que se mostraba antes de empezar a jugar, y en la que se desvelaba el objetivo a lograr. La versión para PlayStation mantendrá esta característica en forma de homenaje a la histórica recreativa de la que proviene.






Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
TBWA
Cortex Strikes Back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NHL® ALL★STAR HOCKEY 98

Frío como el acero

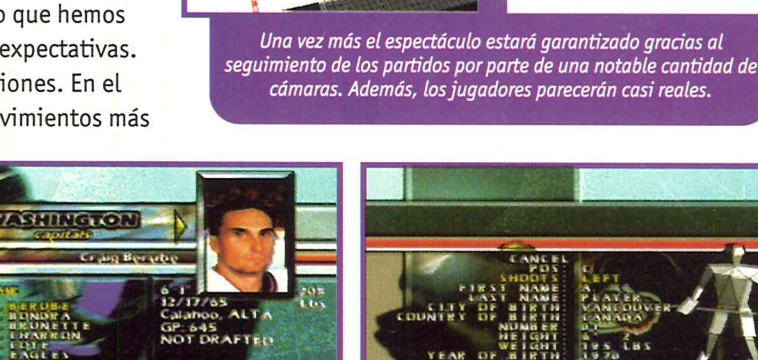
Un año más, con los fríos invernales se avecina la llegada de otra entrega de una famosa saga de juegos de hockey sobre hielo. Si buscas emoción, deporte y espectáculo, no lo dudes más: ponle los patines a tu Saturn y salta a la pista de patinaje.

El género deportivo siempre ha tenido gran importancia para Electronic Arts, como lo demuestran los notables triunfos que ha cosechado con estos juegos entre el público y la crítica. El secreto de este éxito radica en que una vez logra crear un buen juego deportivo, cada año saca una nueva entrega que consigue mejorar a la anterior, con lo que las cotas de calidad que se están alcanzando ultimamente resultan asombrosas

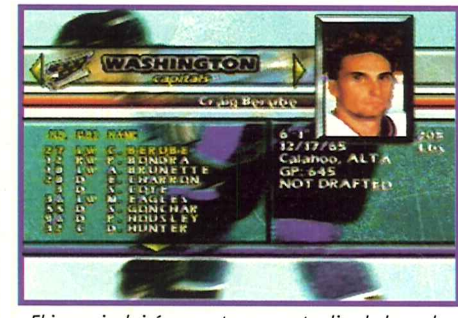
Con estos antecedentes, es fácil comprender porqué en la redacción todos estábamos ansiosos esperando la llegada de «NHL 98». Y es que la anterior entrega de este título no sólo era el mejor juego de hockey sobre hielo jamás creado, sino un compacto cuya diversión transcendía de la mera simulación de este deporte (no muy popular en España, todo hay que decirlo). Además se rumoreaba que las mejoras para este año excederían lo inicialmente previsible. Y, por lo que hemos podido ver hasta el momento, parece que se van a cumplir todas las expectativas.

Las innovaciones afectarán tanto al aspecto gráfico como al de opciones. En el primer apartado veremos cómo los jugadores harán gala de unos movimientos más fluidos y naturales, casi reales, y en el segundo diremos que «NHL 98» ampliará la ya de por sí extensa variedad de opciones de su antecesor, ofreciéndonos, por ejemplo, la posibilidad de diseñar a nuestros propios jugadores o la de jugar partidos de muy distintas condiciones.

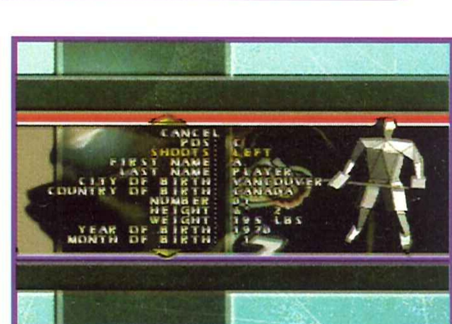
Pero todo esto no es más que una pequeña muestra de lo mucho que podrá dar de sí este sensacional «NHL ´98», que llegará a Saturn dentro de unas semanas.



Una vez más el espectáculo estará garantizado gracias al seguimiento de los partidos por parte de una notable cantidad de cámaras. Además, los jugadores parecerán casi reales.



El juego incluirá una extensa y actualizada base de datos con todos los jugadores de la National Hockey League estadounidense.



Una gran innovación de esta entrega será la opción de creación de jugadores, que nos permitirá modificar un número importante de variabales.









Yo soy la LEY

Lethal ENFORCERS I & II

Prepárate para defender a tiro limpio el orden y la justicia por las calles, encarnando el papel de un policía moderno o el de un sheriff del legendario Oeste. Podrás comprobar que en ambos casos se sigue aplicando la ley de la frontera: el que desenfunda primero, gana.

Tiene pinta de resultar emocionante a tope.





Konami se prepara para desempolvar dos títulos clásicos para PlayStation en un único CD: «Lethal Enforcers I & II». Ambos juegos, que vienen avalados por el tremendo éxito que alcanzaron en los salones recreativos del mundo entero hace unos años, harán las delicias de todos los amantes del "gatillo fácil"

En el primero tendrás la posibilidad de emular a Clint Eastwood y limpiar las calles de todos los maleantes que se atrevan a ponerse delante de ti, pero con una dificultad añadida: la escasez de munición. A diferencia de los protagonistas de las películas, tú sí te quedarás sin balas en el cargador, por lo que tendrás que recargar muy frecuentemente.

«Lethal Enforcers II» presenta la misma estructura y peculiaridades de su antecesor, pero si en el título anterior encarnabas al hermano pequeño de "Harry el Sucio", en esta ocasión podrás compartir fatigas al lado del mismísimo John Wayne, en el sugerente escenario del Far west, donde los atracadores de modernas oficinas bancarias -armados con pistolas automáticas- darán paso a bandas de cuatreros que asaltarán el banco de la ciudad, Winchester en mano.

En ambos títulos al final de cada fase te encontrarás con un jefe final con armamento muy potente, al que tendrás que eliminar antes de poder pasar al nivel siguiente.

Estas dos auténticas películas " de tiros" podrás vivirlas a partir del mes próximo en tu PlayStation.

Parece que va a resultar muy difícil en ciertas fases.





Aunque la mecánica es la misma, los escenarios son muy diferentes. En las pantallas de arriba puedes ver una muestra de «Lethal Enforcers II». Acción a raudales en el Oeste





En cambio, en «Lethal Enforcers I, la acción se desarrollará en ambientes urbanos, muy parecidos a los que se veían en películas policiacas de principios de los 80.



Aunque puede jugarse con el mando normal, para sacarle todo el jugo a este título es preferible jugar con una pistola. Son muchas las que podrás utilizar, pero entre las más recomendables están la Pump Action Pistol, la Protector y, por supuesto, la HyperBlaster de Konami.



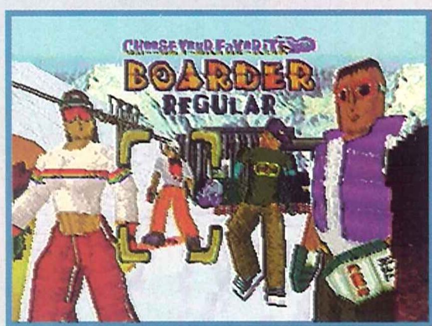


Emoción sobre la nieve

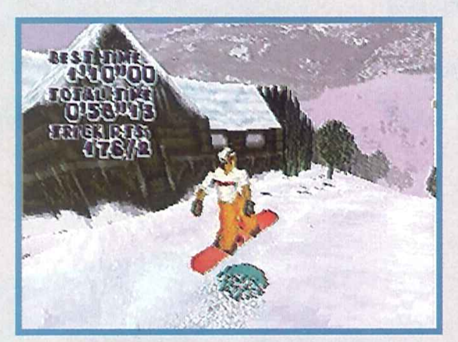
Steep Slope Sliders

Justo a tiempo para la temporada invernal, Sega está preparando un emocionante y competitivo juego cuyo deslizante título sugiere diversión a alta velocidad. «Steep Slope Sliders» nos trasladará hasta la cumbre de varias estaciones de esquí para que demostremos nuestro dominio del "skate" sobres las blancas y frías superficies de Saturn.





Antes de comenzar el descenso tendremos la opción de elegir entre cuatro esquiadores de distinta pericia, cada uno con su propio "skate".



«Steep Slope Sliders» viene dispuesto a que disfrutemos al máximo de la velocidad sobre la nieve.

El mecanismo del juego consistirá en subirnos sobre un snowboard y enfrascarnos en unos frenéticos descensos en los que, lógicamente, deberemos tratar de emplear el menor tiempo posible.

Dispondremos de cinco pistas para demostrar nuestras dotes y mientras descendemos habrá que realizar todo tipo de piruetas y giros en el aire, que serán puntuados en función de su dificultad, lo que nos hará tener que estar muy atentos al trazado del recorrido para no perder velocidad ni sufrir un choque inesperado.

Para que la sensación sea lo más realista posible, el apartado gráfico se está cuidando al máximo, con paisajes de una gran belleza que reflejarán los escenarios alpinos en que se desarrollará este «Steep Slope Sliders». Por lo que hemos visto hasta ahora, el "scroll" es de una gran suavidad, y los movimientos de los esquiadores muy sencillos de controlar.

El mes que viene, en Saturn.

Bonitos paisajes y suave movimiento de los esquiadores.

Algo limitado en circuitos y esquiadores y en acciones a realizar.



Ark of Time

Un viaje que no olvidarás

La Atlántida, Stonehenge, Ahaggar, la isla de Pascua... Todos esos nombres inspiran secreto, misticismo e intriga. Prepárate para visitarlos todos y descubrir sus misterios ocultos en esta aventura desarrollada por Project Two.

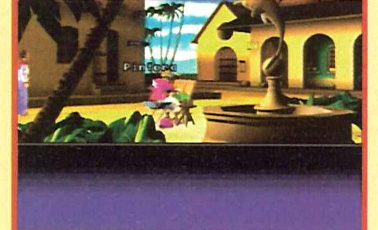
Uno de los temas que más han intrigado al mundo entero es saber si la mítica ciudad de Atlantis existió o no, y en el caso de que así fuera, conocer el lugar de su emplazamiento. En la vida real parece que continuaremos con la incógnita, pero en el mundo virtual de PlayStation las respuestas a estas preguntas están a la vuelta de la esquina.

Basándose en los descubrimientos arqueológicos más recientes, el equipo de creadores de Project Two está desarrollando un juego extraordinario, que te presentará una visión totalmente innovadora de nuestro planeta.

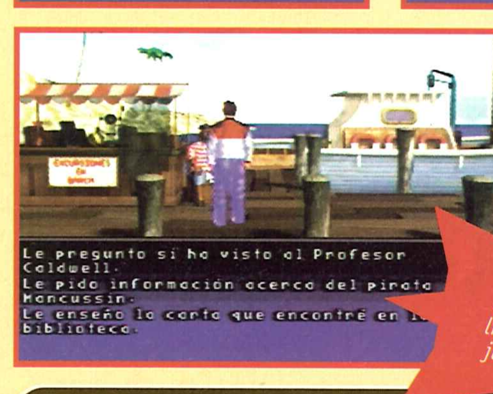
«Ark of Time» nos meterá en una aventura escalofriante en la que encarnaremos a Richard Kendall, un periodista que investiga la extraña desaparición de una expedición que partió a la búsqueda de esta mítica ciudad. El juego, como podéis apreciar por las imágenes, será una aventura gráfica al más puro estilo «Broken Sword».

Entre las más de sesenta localizaciones que vendrán incluidas, tendremos la oportunidad de viajar a los lugares que vieron nacer a las civilizaciones más antiguas y enigmáticas del planeta. Dichas civilizaciones, como la egipcia o la de la isla de Pascua, son famosas porque construyeron monumentos colosales de los que todavía hoy se ignora su significado. Uno de los mayores aciertos de «Ark of Time» será la elaboración de una completísima trama que unirá a todas esas culturas y las hará descendientes directas de otra mucho más antigua, con una tecnología superior a la actual.

Como podéis ver, Project Two está trabajando de firme en este proyecto, y confía en tenerlo disponible en Diciembre.

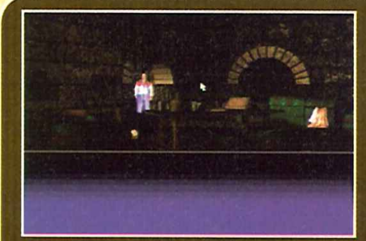






Podremos elegir entre diferentes frases para entablar conversación con los personajes. De nuestra habilidad a la hora de preguntar dependerá buena parte de nuestro éxito.

El espacio del texto limita la pantalla de juego, ¿molestará?





Como ya es habitual en este tipo de aventuras, en «Ark of Time» habrá una buena cantidad de animaciones renderizadas que nos mostrarán los resultados de algunas de nuestras investigaciones como si fueran escenas de una película.



Un argumento atractivo con los textos de pantalla en castellano.



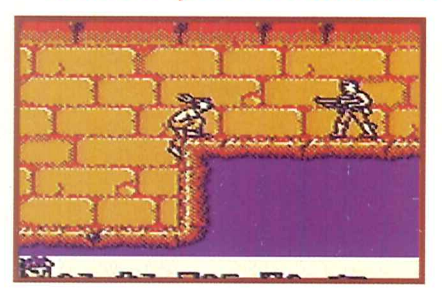
¡Que tiemblen los dinosaurios!

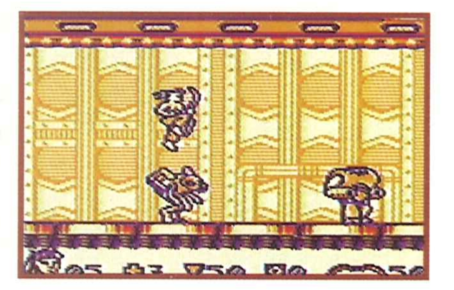


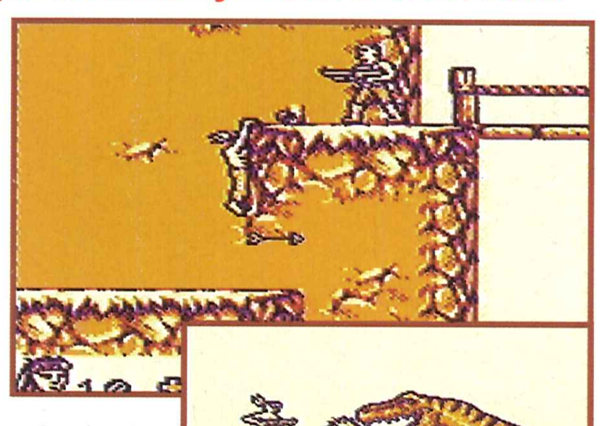
Acclaim seleccionó cuarenta grupos de programación de todo el mundo para realizar una versión de «Turok» para Game Boy y entre todos ellos Bit Managers fueron los elegidos. Ahora este grupo catalán quiere demostrar que no ha sido fruto de la casualidad.



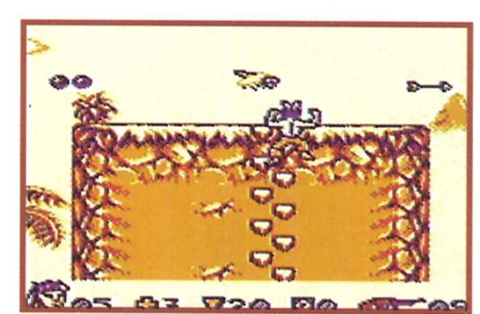
Tuvimos ocasión de hablar con Isidro Gilabert y Rubén Gómez de Bit Managers, quienes nos descubrieron algunas de las peculiaridades del juego. El trabajo del equipo catalán ha entusiasmado a los responsables de Acclaim. ¿Quién sabe con que nos sorprenderán ahora?





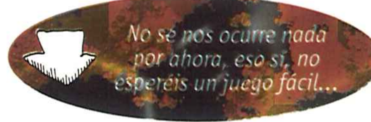


Este gigantesco Rex es uno de los enemigos más espectaculares que se han visto nunca en Game Boy. En el juego habrá más...

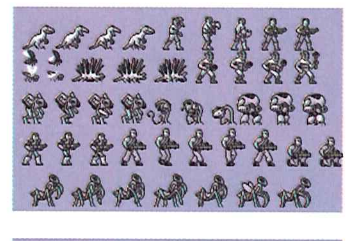


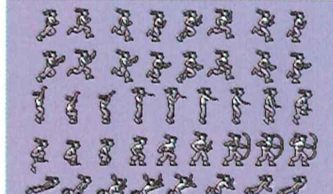
El trabajo del grupo de programación catalán en Game Boy hasta el momento ha sido soberbio y como muestra tenemos juegos tan reconocidos como «Asterix», «Obelix», «Tintín» o «Spirou». Estos juegos sirvieron para que Acclaim se fijara Bit Managers y luego, tras una hora de conversación telefónica en la que estos chicos demostraron que saben de la máquina más que nadie, convencieron a Acclaim de que eran el equipo idóneo para esta conversión. Fue entonces cuando Bit Managers se encontró con tan sólo tres meses y medio para concluir el trabajo aunque también una libertad absoluta para diseñar el juego a su gusto. En estos tres meses y medio se está completando uno de los juegos más extensos que hemos visto en Game Boy. La idea inicial fue respetar el ambiente del «Turok» original, aunque el planteamiento se cambió optando por un arcade de acción con muchas plataformas. El protagonista de Game Boy podrá realizar las misma acciones que su hermano mayor: disparar en todas las direcciones, saltar, trepar, nadar, arrastrarse... y, por supuesto, perderse en los gigantescos mapeados llenos de puertas, llaves y trampas que se incluirán en el juego. Si a esto le añadimos más de catorce armas para el bueno de Turok y que el juego estará traducido al castellano, ya tenemos éxito portátil para Diciembre.

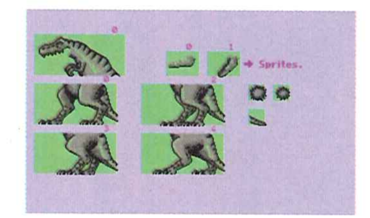












Como podéis ver, Turok contará con infinidad de movimientos en este juego. Menos abundantes, pero no menos completas, serán las animaciones de los enemigos.

RED ASPHALT: Rock & Roll Racing 2

El diablo sobre ruedas

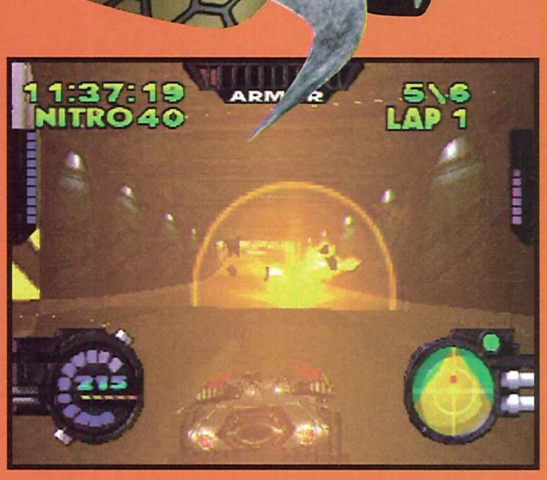
Vive rápido, vive libre. Ese era el lema de las antiguas bandas de motoristas en las películas de los años cincuenta. Interplay lo rescató del olvido para un juego de carreras de ambientación futurista, del que ahora prepara una segunda parte.

«Rock'n Roll Racing» apareció para Super Nintendo y Mega Drive y nos ubicaba en un futuro frenético con carreras de coches armados hasta el radiador en las que el jugador controlaba desde una perspectiva más o menos aérea su pequeño vehículo. Pistas llenas de obstáculos con un toque sicodélico en su diseño completaban el espectáculo. Esta segunda parte que está preparando Interplay para PSX, se mantendrá fiel al espíritu del original, pero incorporará también importantes novedades, como la del cambio de perspectiva. La vista será ahora subjetiva, contemplándose el interior del vehículo. Para llegar el primero, no sólo tendrás que correr rápidamente, sino disparar con todas las armas que acumules sobre tus competidores, volándolos del mapa. Por supuesto, todas estas acciones volverán a estar acompañadas por una espectacular y cañera banda sonora, como la que bautizó al primer juego. A partir de Diciembre podremos contarte más.









«Red Asphalt» será ante todo un arcade de conducción donde podremos disfrutar de espectaculares explosiones y frenéticas persecuciones mientras intenamos llegar a la meta.



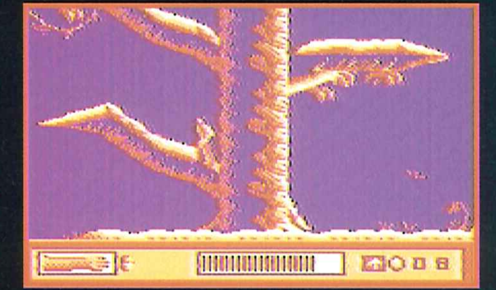
THE LOST WORLD

¡Cuidado que muerde!

Los dinosaurios de Spielberg, tras haber arrasado en la pantalla grande y en las consolas de 16 y 32 bits, se preparan para hincarle el diente a tu Game Boy.

Justo cuando parecía que la fiebre Jurásica caía lentamente en el olvido, se aproxima un título que nos transportará una vez más a la Isla de Sorna. Allí nos las tendremos que ver con los animales más fieros que jamás hayan pisado la faz del planeta.

El título de Game Boy se apartará por completo del formato de las otras versiones existentes en el mercado y se estructurará como un plataformas de acción en torno a una serie de misiones que tendrás que realizar con un personaje humano en diferentes escenarios. Mientras intentamos cumplir nuestra tarea deberemos ir ampliando nuestro arsenal recogiendo las armas y municiones que encontremos al tiempo que acabamos con los saurios que se nos pongan a tiro. Prepárate, porque sólo tu puntería, tu habilidad y tu sentido de la orientación te podrán sacar de esta terrorífica isla.



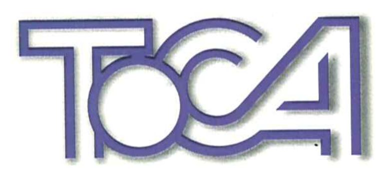






Desde la radio recibiremos las instrucciones pertinentes a las diferentes misiones que hemos de completar. Aunque está en inglés no será difícil de entender.

EL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE TURISMOS



















TOURING CAR championship™

Coches reales, equipos reales, pilotos reales y todos los circuitos del Campeonato de Turismos de 1997

Auto Trader



pilotos *reales*



coches *reales*



circuitos *reales*





DESIGNED AND PUBLISHED BY





C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com





STEEL REIGN ¡Esta es mi guerra!

Sony está terminando de programar un juego para PlayStation que llegará cargado de toda la dureza e intensidad de los combates bélicos. Se trata de «Steel Reign», un título con reminiscencias de «Mechwarrior 2» que nos permitirá controlar hasta once tanques distintos en medio de un aquelarre de destrucción. Aunque al principio tendremos disponibles solamente tres vehículos, a medida que vayamos resolviendo misiones irán apareciendo nuevos tanques que nos permitirán aumentar nuestras posibilidades de éxito. Por supuesto, cada tanque tendrá unas características distintas en cuanto a velocidad, armadura, escudos y armamento que harán que su manejo varíe mucho de uno a otro. Este elemento nos obligará a seleccionar el que mejor se adapte a los objetivos de cada misión, ya que el juego no consistirá simplemente en disparar a todo lo que se mueva, sino que habrá que cumplir unos cometidos concretos, como destruir un radar para despistar el continuo ataque enemigo o eliminar la resistencia que impide atravesar un puente. Estas máquinas de destrucción irán equipadas con todo tipo de armas, desde la simple pero efectiva ametralladora a los sofisticados lasers y misiles. «Steel Reign» contará con dos modos de juegos (arcade y quest), tres niveles de dificultad y un adictivo modo de dos jugadores a pantalla partida que permitirá disfrutar en compañía de todo el despliegue bélico de este título.

Aunque en principio los gráficos presentan un aspecto bastante pixelado, la acción es incesante y suponemos que esta cuestión quedará subsanada en la versión definitiva que, si nada falla, os comentaremos a fondo el mes que viene. Así que paciencia.

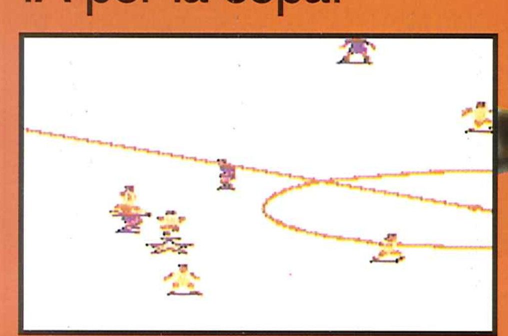


Con «Steel Reign» disfrutaremos de todo el potencial bélico de los más poderosos tanques jamás creados.

FIFA 98
¡A por la copa!

El juego viene preparado para Super Game Boy permitiendo la participación de dos jugadores simultáneos en la misma Super Nintendo.









Ponte las botas y salta al terreno de juego, que ya no hay excusa posible. THQ nos ha tentado con un adelanto de lo que será el mundial de fútbol particular de la benjamina de Nintendo, o lo que es lo mismo, la versión portátil de «FIFA. Rumbo al Mundial 98».

El juego incorporará sustanciales mejoras respecto a las entregas anteriores. Sobre el terreno de juego será más fácil localizar al jugador que controles, y por si fuera poco, aparecerán en pantalla al mismo tiempo un mayor número de ellos. Los futbolistas se desplazarán a toda velocidad a por la pelota dispuestos a pelear duramente por ella, lo que hará que los cambios de posesión sean muy frecuentes. El juego permitirá cuatro tipos distintos de encuentros, lo que te posibilitará jugar partidos amistosos entre cualquiera de las numerosas selecciones que estarán incluidas, o encaminarte al mundial con la esperanza de que sea el tuyo el equipo que se alce con la victoria en Francia.

¡Suerte y a por la Copa!



BUGRIDERS

La cucaracha por fin puede caminar



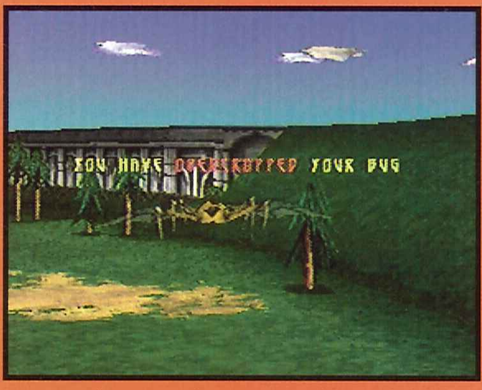
Una intro espectacular se encargará de informarnos de los antecedentes de esta peculiar juego de carreras.

GTI nos presenta un título muy curioso que se ambienta en un país de fantasía en el que tendrás que participar en una serie de carreras a lomos de un insecto gigante para hacerte con el título de monarca.

«Bugriders» logró sorprendernos a todos ya que hemos visto muchos juegos de carreras, pero muy pocos en los que montes criaturas vivas, y menos tan extrañas éstas.

Lejos de la fría precisión de las máquinas, las monturas de «Bugriders» reaccionarán al trato al que las sometas gracias al innovador sistema de cansancio que se incorporará. El resultado será emocionantes carreras en las que los participantes fustigarán a sus monturas, tratando de imprimirles más velocidad sin agotarlas. Otros detalles destacables son los diez participantes entre los que elegir, las distintas modalidades de juego, y la soberbia escenografía en la que se desarrollarán las carreras.

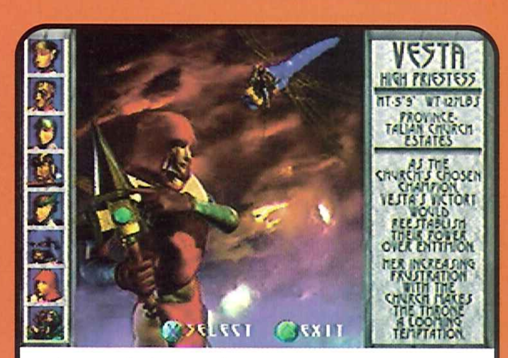
Todo esto lo podrás experimentar a partir del mes que viene en tu PlayStation.





La estrategia será muy importante en el juego: habrá que dosificar las fuerzas de las monturas para no agotarlas.





Podremos elegir entre diez personajes diferentes para entrar a formar parte de estas originalísimas carreras.

CRITICAL DEPTH

El Océano, la última frontera







Imagina un juego que mezcle los impresionantes escenarios de «Sea Quest», la acción trepidante de «Sega Rally», y algo de la trama alienígena de «Star Gate». ¿A qué sería bonito? Pues no lo imagines más, porque aquí lo tienes.

GTI se prepara para lanzar en PlayStation un arcade 3D de ambientación acuática con visas de resultar bastante entretenido. Su nombre será «Critical Depth» y se desarrollará en un hipotético futuro en el que el planeta ha quedado inundado. El objetivo será recolectar varias cápsulas de tecnología alienígena perdidas en el fondo marino. Para ello tendremos que recorrer exóticos escenarios que van del famoso Triángulo de las Bermudas a una anodina ciudad sumergida en el Pacífico. Los participantes en esta carrera pertenecen cada uno a un país u organización específica, muy diferentes entre sí, que ansían hacerse con las cápsulas por motivos radicalmente opuestos. Esta diversidad quedará reflejada en las características técnicas de los submarinos sin limitarse al mero aspecto estético.

«Critical Depth» tendrá tres opciones distintas de juego: en una te limitarás a recoger los dispositivos extraterrestres en el menor tiempo posible, en otra tendrás que erradicar del mapa a la competencia, y en la tercera tendrás que recoger las cápsulas al mismo tiempo que atacas a tus rivales y te defiendes. Así que ya sabes, Vete preparando la inmersión.



Cada uno de los submarinos tiene unas características diferentes, por lo que el jugador podrá elegirla nave que mejor se adpate a su propio estilo de juego.

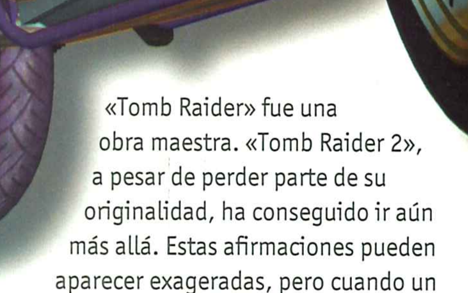




TOMB RAIDER II



La REINA de la aventura



«Tomb Raider» fue una obra maestra. «Tomb Raider 2», a pesar de perder parte de su originalidad, ha conseguido ir aún más allá. Estas afirmaciones pueden aparecer exageradas, pero cuando un juego te da una libertad de movimientos tan grande y te ofrece una variedad tan enorme de acciones a realizar, cuando te transporta a escenarios absolutamente realistas, haciéndote pasar de los decadentes canales venecianos a las cumbres del Himalaya, de los salones inundados del Titanic a las milenarias piedras de la Gran Muralla China, consigue meterte tan de lleno en su argumento que no podrás evitar sentirte el protagonista real de la historia.

Si, además, en tu recorrido tienes que enfrentarte a pistoleros, tigres o barracudas y, en general, a una complicada trama salpicada de peligros, entonces el juego toma un aire de aventura que ni la mejor de las películas de Indiana Jones te hará vivir con tanta intensidad.

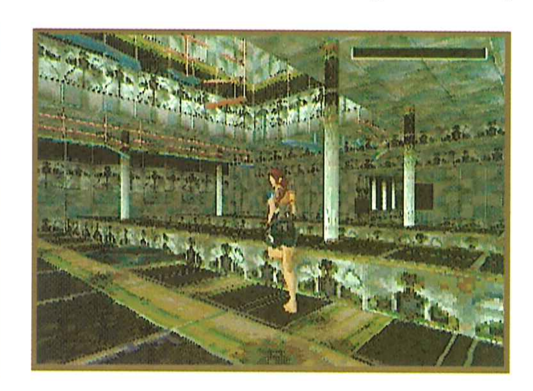
Y es que «Tomb Raider 2» ha recuperado las premisas de su primera parte y, añadiéndole una notables mejoras a nivel técnico, ha sabido mantener esa genial mezcla de géneros -arcade, plataformas, puzzle, aventura...- que hará que una vez cojas el pad de control no encuentres la manera de separarte de él.

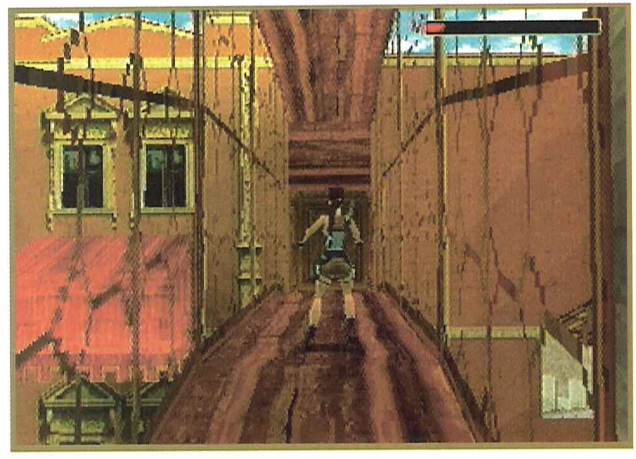
Tan pronto te verás saltando de tejado en tejado como huyendo de unos mafiosos con sus perros de presa, pasarás de escapar del acecho de un grupo de tiburones a tener que pilotar una moto de nieve... nunca sabrás qué es lo que te aguarda en el siguiente decorado, en la siguiente escena, y encontrar la manera de abrir esa puerta cerrada se convertirá -te lo advertimos- en la mayor de tus obsesiones.

Y a todo esto únele la imponente presencia de su protagonista, Lara Croft, el mayor mito de los videojuegos de los últimos años y uno de los personajes capaz de desarrollar un mayor número de acciones diferentes. Lara puede andar, correr, saltar, nadar, disparar, trepar, empujar, coger, descolgarse, conducir, encender bengalas, bucear... vamos, que sólo le falta ser real para ser la mujer perfecta.

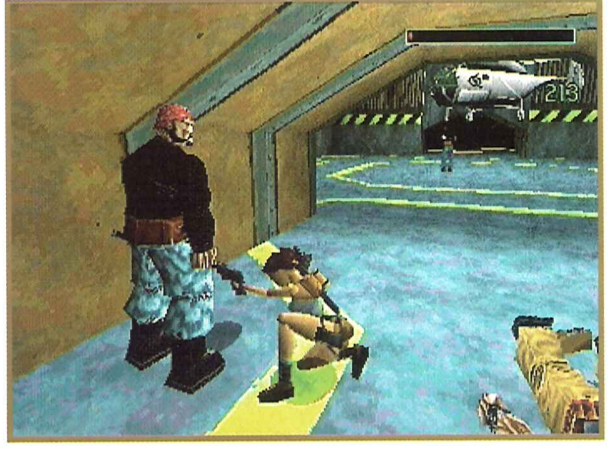
A «Tomb Raider 2», sin embargo, le basta y le sobra con lo que tiene para ser un juego magistral, sorprendente, arrebatador. En una palabra, perfecto.

Sonia Herranz y Amalio Gómez





La variedad de los decorados será mayor que en la primera parte. Sin embargo, se ha mantenido el carácter laberíntico de los escenarios, de manera que nuestro objetivo principal seguirá siendo encontrar las salidas.



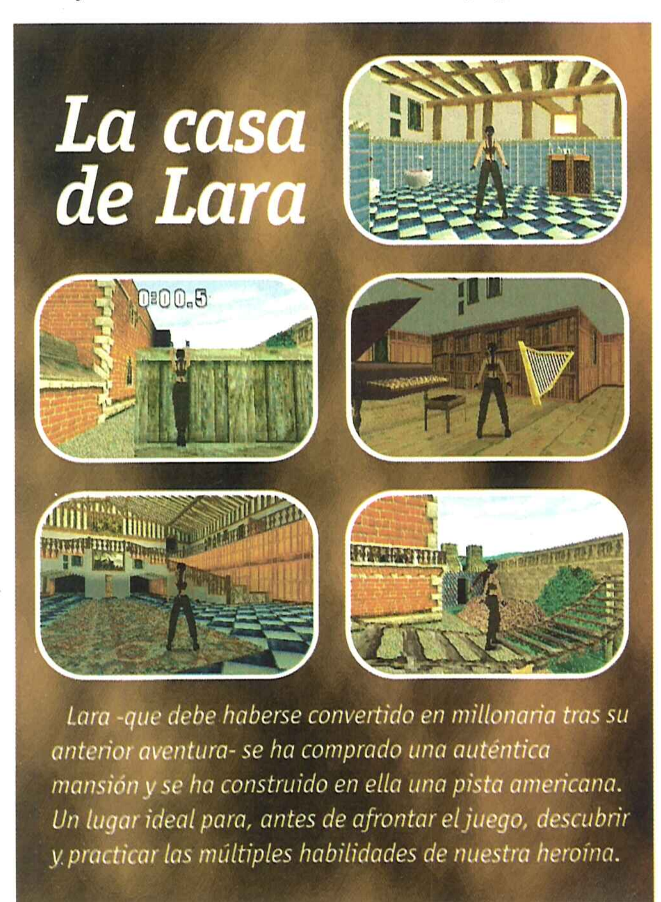
En esta segunda parte vamos a encontrar un mayor número de enemigos (sobre todo personas) y bastantes más trampas. Para compensar también habrá más botiquines, armas y municiones, y -lo mejor de todo-, podremos salvar la partida en cualquier momento que lo deseemos. Esta es, sin duda, uno de las mejoras más notables de «Tomb Raider 2».



Técnicamente el juego ofrece varias mejoras: veremos más texturas en los objetos, los cambios en las perspectivas ofrecen un mejor seguimiento de la acción y se han reducido notablemente los "bailes" de polígonos.



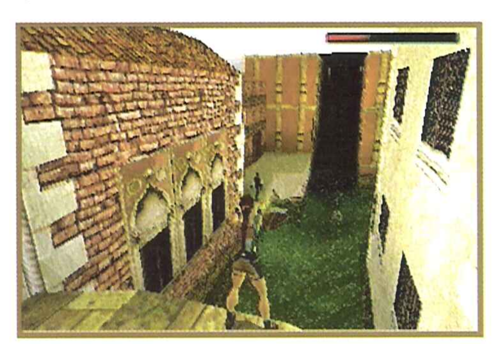
La segunda parte más esperada de la historia de los videojuegos por fin ha llegado a PlayStation. Tan sólo un apunte: tiene todos los atractivos como para repetir el premio al Mejor Juego de Año.

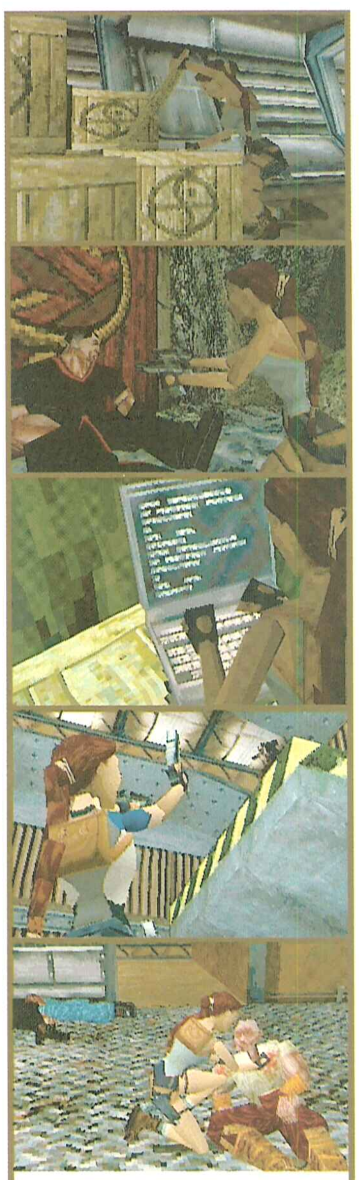


Lara -que debe haberse convertido en millonaria tras su anterior aventura- se ha comprado una auténtica mansión y se ha construido en ella una pista americana. Un lugar ideal para, antes de afrontar el juego, descubrir y practicar las múltiples habilidades de nuestra heroína.

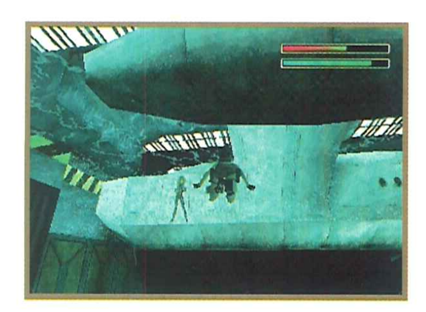


Las fases acuáticas se han multiplicado en «TR2», así como los peligros que encontraremos en ellas. Afortunadamente, contamos con un fusil submarino.





En determinados momentos disfrutaremos no sólo de escenas renderizadas con las que se nos transporta de un país a otro, sino de otras con la misma resolución que el resto del juego pero en las que distintos personajes nos irán descubriendo la trama de la aventura. Por desgracia, estos textos no han sido doblados y, aunque no influyen directamente en el desarrollo del juego, al estar en inglés resulta más difícil enterarse de cómo avanza la historia.



«Tomb Raider 2» sigue ofreciendo esa magistral mezcla de géneros, pero en esta ocasión se ha ajustado aún más la jugabilidad y se han diseñado unos escenarios auténticamente de lujo.

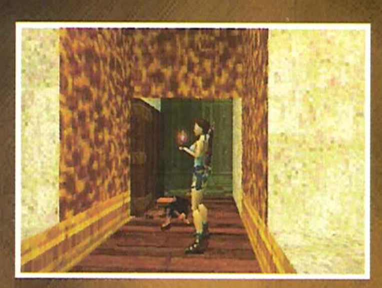


¡Qué chica tan hábil!

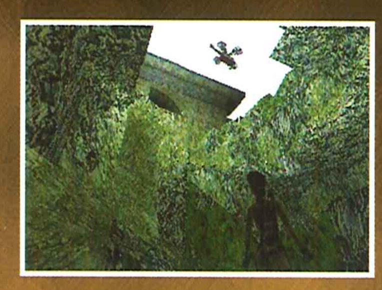
Además de saltar hacia adelante, hacia atrás o lateralmente, nuestra amiga Lara es capaz de realizar una enorme variedad de acciones que la permitirán salir airosa de las complicadas situaciones en las que se verá envuelta. Dominar todas estas habilidades resultará absolutamente imprescindible para avanzar en la aventura.



Recoger objetos: Como sabéis, Lara puede -y debe- recoger cualquier objeto que se encuentre. En esta ocasión es muy importante "registrar" a los enemigos.



Encender bengalas: Habrá algunos rincones oscuros que tendremos que iluminar. Lara podrá realizar cualquier acción -menos disparar- con la bengala en la mano.



Mirar: Un botón nos permite girar la cabeza de Lara para mirar en cualquier dirección. Esta acción será fundamental para calcular saltos o encontrar salidas.





Disparar: Si Lara lleva la pistola en la mano apuntará automáticamente a cualquier enemigo que se sitúe dentro de su campo de tiro. Una de las novedades de este juego es que también podrá disparar bajo el agua, tanto a peces peligrosos como a malvados buzos.



Mover Bloques: Muchos puzzles del juego tendrán la clave en estos enormes bloques que Lara deberá desplazar para abrir caminos, encontrar interruptores o acceder a puertas elevadas. Podrá tanto empujarlos como tirar de ellos en cualquier dirección.





Escalar: Además de agarrarse a las repisas y desplazarse lateralmente por ellas, Lara puede trepar por determinas paredes (otra de las novedades de esta entrega). De esta forma las posibilidades de exploración aumentan considerablemente.



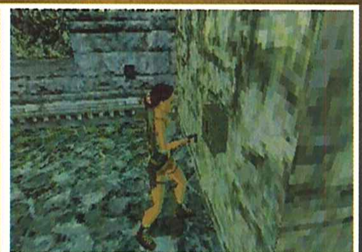
Pulsar palancas: La base de todo el juego. Encontrarlas y activarlas será el motivo de nuestros quebraderos de cabeza. Las hay tanto en tierra como bajo el agua y algunas están tan bien camufladas que nos costará verlas incluso pasando a su lado.



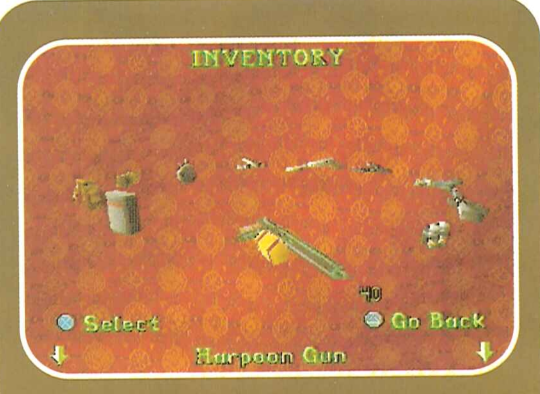


Nadar y bucear: Nuestra amiga mantiene intactas sus habilidades en la natación y podrá aguantar bastante tiempo sin respirar bajo el agua gracias a sus potentes... pulmones. Los enemigos han aumentado de una forma notoria en este medio.

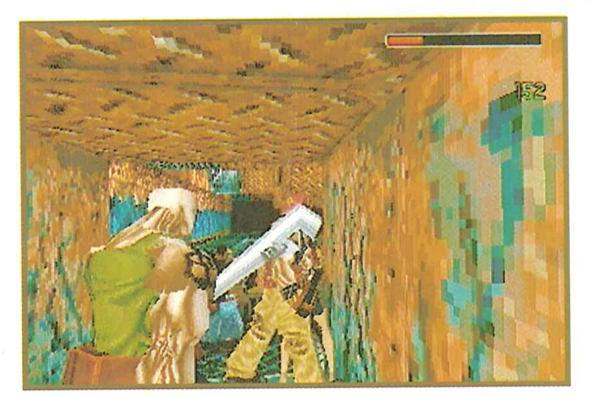


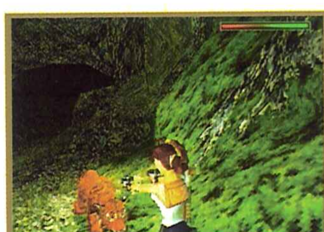


Utilizar objetos: Para usar un item basta con colocarnos en el lugar preciso y pulsar en botón de acción. Esta operación sirve tanto para meter una llave como para hacer uso del algún objeto que forme parte del escenario, como este gancho para deslizarse.

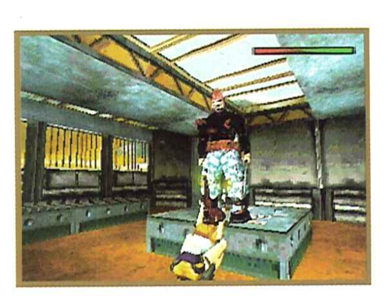


Lara podrá hacerse con una extensísima colección de armas, entre la que encontraremos granadas, escopetas, ametralladoras, pistolas automáticas, incluso un fusil submarino. Todas estas armas tienen munición limitada, por lo que será necesario recoger todos los cargadores que encontremos en el camino. Por cierto, también son limitadas las bengalas, por lo que conviene llevar siempre al menos una, no sea que nos quedemos completamente a oscuras.

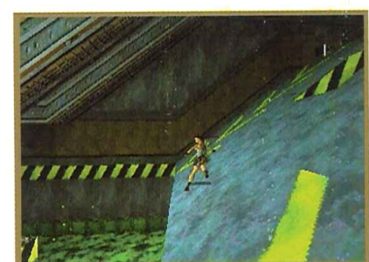


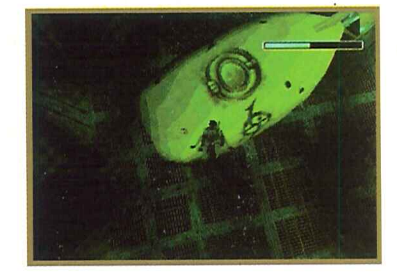


La base del juego sigue siendo la estrategia, pero para poder disfrutar de más tiempo y calma para pensar, deberemos eliminar a los enemigos de la zona. Esta vez son más numerosos y le dan un toque mayor de "shoot´em up" al juego.

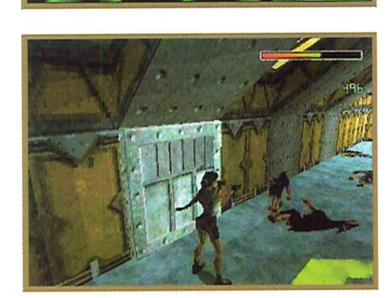


Los efectos de luz se han mejorado de una manera increíble, tanto al encender las bengalas como al disparar.

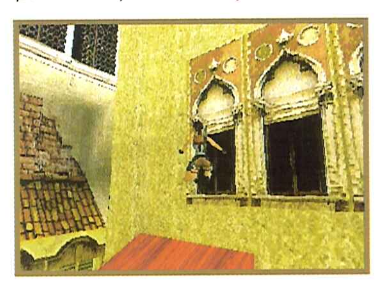








Agudizar el oído es también importante en el juego: los enemigos llegan precedidos por sonidos que nos servirán de aviso.

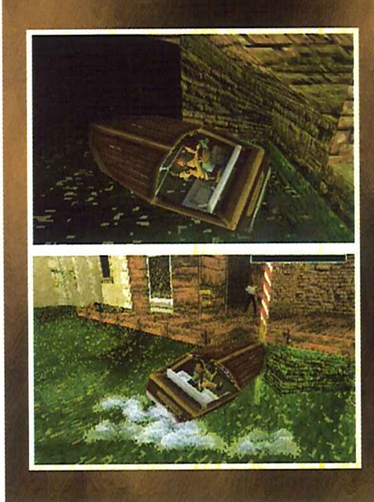


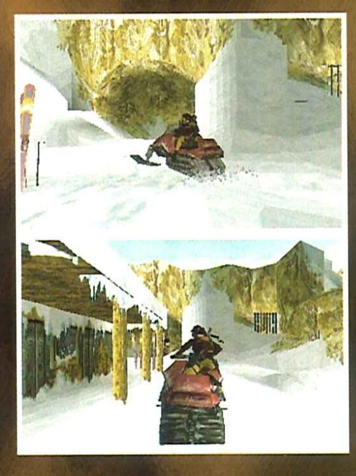
Dominar por completo los distintos tipos de saltos resultará fundamental para poder acceder a determinados lugares.

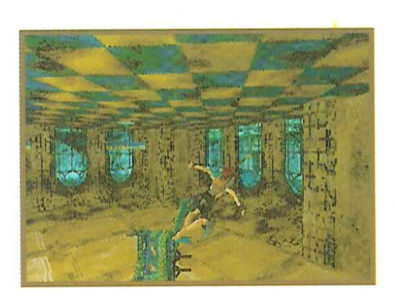


... y cómo se lo monta.

La mayor novedad de esta entrega la encontraremos en el hecho de que Lara en algunos momentos podrá subirse a varios tipos de vehículos. Aquí la vemos pilotando una lancha entre los canales de Venecia y conduciendo una moto de nieve por las laderas de las montañas del Tíbet. Una auténtica gozada, vamos.









Consola: PLAYSTATION
Tipo: AVENTURA DE ACCIÓN
Compañía: EIDOS
Programación: CORE
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: N.D.
Niveles de dificultad: 1
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 97
Presentan mejoras palpables con respecto a su antecesor: escenarios mucho más detallados, vistosos efectos de luz y una protagonista con una animación perfecta.

SONIDO: 93
Los efectos crean una sobrecogedora atmósfera que se ve subrayada por una suave banda sonora. El silencio, a veces se puede "mascar". Las voces, en inglés.

JUGABILIDAD: 97
Lara se controla a las mil maravillas a pesar de ser capaz de desarrollar decenas de acciones. Las complicaciones no están en el control, sino en el propio juego.

DIVERSIÓN: 98
Estarás deseando llegar a casa para cogerlo, no comerás, no dormirás por las noches... Enganchante a más no poder y con un grado de realismo que te absorberá por completo durante meses.

VALORACIÓN: 97
Es imposible valorar este título sin hacer referencia a la primera parte. Y, ¿qué podemos decir entonces? Pues que «Tomb Raider» nos fascinó en su día, pero que la entrega que hoy nos trata, ha vuelto a hacerlo. Estamos ante un juego cuyo único defecto es su principal virtud, que no es otra que ser muy parecido a su predecesor y, por tanto, resultar igual de sorprendente, de emocionante, de divertido. O incluso mucho más aún. Los que alucinasteis con «TR» volveréis a hacerlo con «TR2» y los que no tuvisteis la oportunidad de hacerlo, sabed que estáis ante un juego absolutamente maravilloso, sorprendente... imprescindible.

RANKING:

Tomb Raider 2

Abe´s Oddysee



FIFA 98
Rumbo al Mundial
Fútbol TOTAL





A pesar de ser la saga de fútbol más vendida de la historia, la serie «FIFA» siempre ha contado con un definido grupo de opositores, unos usuarios que le achacaban su radical sentido de la simulación y su propuesta algo compleja y difícil de asimilar.

Estas críticas se acentuaron en «FIFA 97», donde el sistema de control en el que el balón se desplazaba sólo al soltar el botón no terminó de gustar a mucha gente.

Pues bien, EA Sports parece haber tomado buena nota de todo esto, porque en la nueva entrega del 98 nos hemos encontrado con un juego distinto, que no renuncia a la simulación, pero que facilita de tal modo las cosas, que ahora nadie puede decir que no resultará sencillo pasar en corto o en largo, tirar a puerta e incluso realizar espectaculares regates. En una palabra, que nadie puede afirmar ya que con «FIFA» no se puede disfrutar del espectáculo del fútbol de una manera simple y directa: ahora, al pulsar un botón, el jugador reacciona inmediatamente con lo cual la jugabilidad es total desde el primer partido.

Esto no quita, sin embargo, para que su carácter de gran simulador ponga a disposición del jugador infinitas posibilidades para desarrollar cualquier tipo de fútbol y hacerlo tan apasionante y complejo como en la realidad.

Una vez solventada

esta fundamental cuestión (que casi dividió a los fans de este género), EA ha desplegado toda su capacidad para crear un juego de fútbol imponente, y ha conseguido lo que parecía imposible: que ésta sea la mejor entrega de la serie.

De nuevo se incluyen los clubs de hasta 11 ligas diferentes, con todas sus plantillas actualizadas al máximo, además de un excelente plantel de selecciones nacionales con las que se podrá disputar el mundial de Francia 98 (con los mismos grupos de clasificación que acaban de concluir recientemente) auténtico "móvil" de esta nueva versión.

Después aparecen un remodelado y ampliado casi hasta la exageración repertorio de modos de juego y opciones. A las ya conocidas, se suman algunas nuevas como el sistema de fichajes con presupuestos y dinero de por medio, el completísimo editor de jugadores y equipos, el exigente entrenamiento o las nuevas opciones de juego, como la posibilidad de variar el comportamiento de árbitro y porteros. Todo esto sin contar las réplicas de 12 famosos estadios de todo el mundo o las nuevas imágenes de vídeo.

Y para finalizar, hay que resaltar que se ha mejorado notoriamente todo el apartado técnico del juego, empezando por las animaciones, el tamaño y el diseño de los jugadores -todo de auténtico lujo- y acabando con los divertidos y sensacionales comentarios de los periodistas deportivos Manolo Lama y Paco González, que le dan un aire verdaderamente espectacular y realista al juego.

Una auténtica joya.

Manuel del Campo

Más opciones que nunca.



Equipo: *Un forma de cambiar el nombre de cualquier equipo y sus indumentarias totalmente a vuestro gusto.*

Gracias a las interminables opciones, podréis configurar el juego a vuestra medida, creando jugadores y equipos, realizando fichajes o seleccionando a los jugadores que consideréis necesarios para el equipo nacional. Un juego que nunca se quedará anticuado.



Jugador: *Para crear a un jugador a tu gusto configurando sus características tanto técnicas como físicas.*



Selección Nacional: *Se acabaron las discusiones sobre las alineaciones . Ahora vosotros sois los seleccionadores.*



Fichajes: *Ahora los fichajes cuestan dinero, y hacerse con los servicios de un crack como Ronaldo no será nada fácil. Habrá que vender jugadores para comprar otros.*



Las principales ligas europeas están aquí representadas con todos sus equipos y jugadores reales, así como todas las selecciones nacionales que están participando en la fase de clasificación para el mundial 98. Todo eso le añadirá infinidad de alicientes a un juego enormemente divertido de por sí.







Gracias a las repeticiones, manuales o automáticas, podréis disfrutar de las jugadas más interesantes cuantas veces queráis.



EA Sports ha vuelto a poner de manifiesto su buen hacer en el género presentando el simulador de fútbol más completo que jamás se ha visto en una consola.



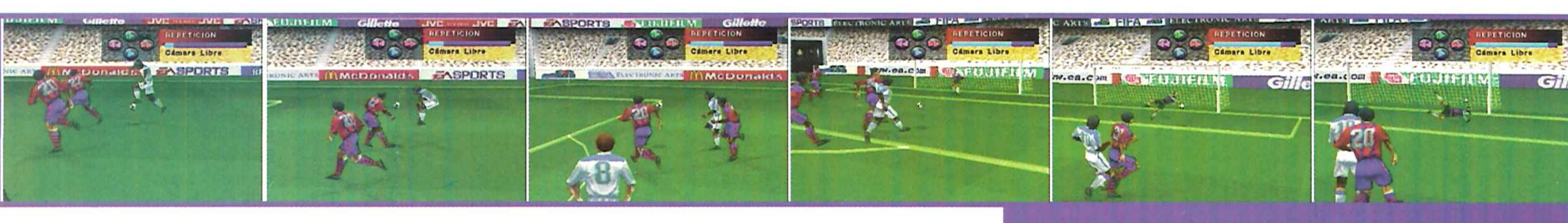
Entrenamientos muy duros







En esta ocasión los entrenamientos son mucho más completos. Además de practicar lanzamientos de falta, de corner o de penalties podréis jugar partidillos de entrenamiento eligiendo el número de jugadores.



Aquí tenéis una buena muestra del tipo de fútbol que veréis y disfrutaréis en este juego. Un regate acrobático del delantero que le sitúa en una posición ventajosa. Un disparo seco y ajustado al palo que el portero no puede detener y...GOOOOOOL.

Tácticas

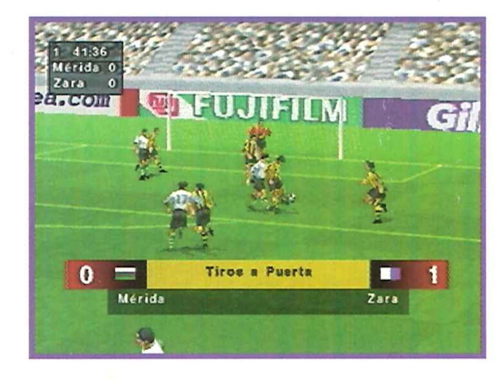




EA también ha mejorado y completado el repertorio táctico y estratégico del juego. Ahora podremos variar la agresividad de nuestros jugadores y elegir a los lanzadores de penalties, faltas y corners. Eso sin contar el resto de los apartados estratégicos referidos a sistemas de ataque o defensa.









El repertorio de opciones es literalmente inagotable y nos permitirá variar prácticamente todos los factores que intervienen en los partidos.



Lo que el ojo no ve.



EA Sports ha realizado un trabajo gráfico sensacional, incluyendo animaciones para las reacciones que habitualmente suelen tener los jugadores en los partidos. Arriba podéis ver cómo protestan algunos jugadores tras recibir una tarjeta amarilla y abajo vemos una pataleta del portero tras un gol y otros movimientos típicos en el saque de banda o tras un tropiezo.



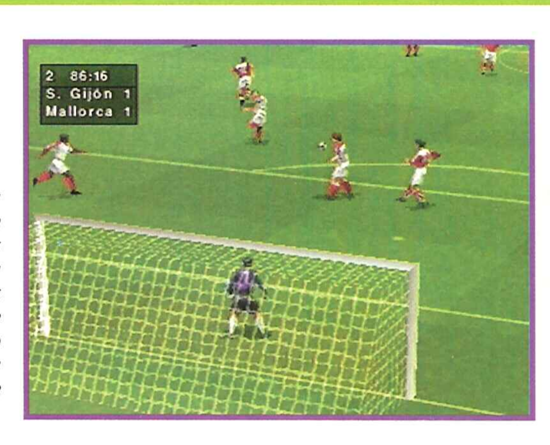
Una vez más, el repertorio de opciones para configurar las condiciones del juego es casi infinito. Ahora incluso podremos variar la rigurosidad del árbitro o las reacciones de los porteros. Una auténtica pasada.

Rumbo al Mundial





Podremos disputar el próximo mundial de fútbol del 98, incluyendo la fase de clasificación con los mismos grupos que se confeccionaron hace dos años. Sin duda, un gran aliciente extra.



El juego vuelve a incluir nueve perspectivas diferentes, y la verdad es que todas ellas son bastante jugables, salvo alguna que resulta excesivamente cercana al balón.





Esta vez también podemos disfrutar de la divertida opción de fútbol-sala, notablemente mejorada y más divertida que en la versión del 97.

La Liga



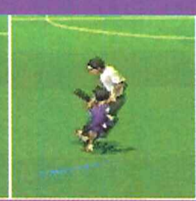


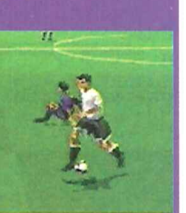


Jugar la liga española es toda una gozada. No falta ningún equipo y además se ofrecen todo tipo de clasificaciones e incluso los resultados de los otros partidos en los descansos. Todos los equipos pueden estar controlados por los usuarios.

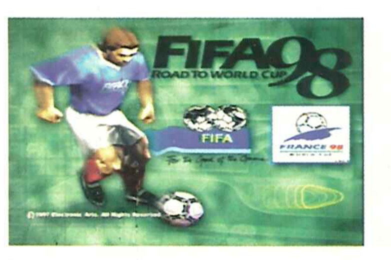
Dentro de los nuevos movimientos que se han incluido, destacan los espectaculares regates, que se realizan pulsando los botones superiores del mando. Eso sí, o se hace en el momento justo, o el defensa nos robará el balón.







Consola: PlayStation
Tipo: Deportivo
Compañía: Electronic Arts
Programación: EA Sports
Nº de jugadores: De 1 a 8
Nº de fases: Ligas y Torneos
Niveles de dificultad: 2 niveles
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 95
Las mejoras en el apartado gráfico han sido notables, sobre todo en las animaciones de los jugadores. Genial.

SONIDO: 94
Los efectos de sonido siguen siendo impecables, pero los comentarios en castellano de Manolo Lama y Paco González son toda una gozada. El tema principal es del grupo inglés Blur.

JUGABILIDAD: 93
EL sistema de control es muy asequible y ha aumentado su jugabilidad, todo ello sin perder su carácter de simulador.

DIVERSIÓN: 95
El juego en sí es tremendamente divertido, pero si le añadimos todas las opciones y modos de juego, se convierte en una fuente de diversión inagotable.

VALORACIÓN: 95
He de reconocer que esta nueva versión me ha sorprendido muy gratamente. Tras la entrega del 97, -en la que su discutido sistema de control le acarreó no pocas críticas-, pensaba que la serie podría haber comenzado su decadencia. Nada más lejos de la realidad. EA Sports ha sabido encontrar un sistema de juego sensacional que agradará a todo tipo de usuarios, y además ha incluído más opciones y ha mejorado la realización técnica de manera sorprendente. El resultado es un juego de fútbol casi casi perfecto que resultará muy difícil de superar. Imprescindible.

RANKING:
FIFA 98
ISS Pro
FIFA 97


LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD
YA NUNCA SERÁN COMO ANTES...


FRANKIE


EL CONDE DRÁCULA


LA CRIATURA


EL HOMBRE INVISIBLE


DR. FLY


EL HOMBRE LOBO


SHERILYN


LA MOMIA

UN ALUCINANTE VIAJE EN EL QUE ENCONTRARÁS 5 ESCENARIOS: ESCOCIA, HOLLYWOOD, SUIZA, TRANSILVANIA, AUSTRALIA Y EGIPTO CON MÁS DE 100 PANTALLAS Y HASTA 50 PERSONAJES, ENVUELTOS EN UNA MISTERIOSA TRAMA, QUE TE AYUDARÁN A DESCUBRIR LA ENIGMÁTICA DESAPARICIÓN DE FRANKIE.


DESARROLLADO EN SVGA, PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE LOS SOFISTICADOS Y EXÓTICOS ESCENARIOS QUE ENCONTRARÁS.



HASTA 120 OBJETOS TE ESTÁN ESPERANDO PARA AYUDARTE EN LA SOLUCIÓN DEL ENIGMA. TU INGENIO SERÁ TU MEJOR ALIADO...


MÁS DE DOS HORAS DE LOCUCIONES INTERACTIVAS DIGITALES, TOTALMENTE EN CASTELLANO.

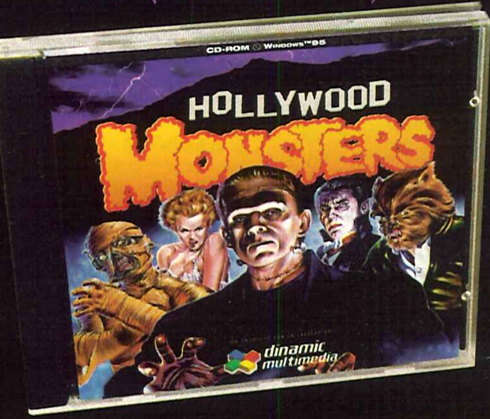


TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN

¡NUEVA PRESENTACIÓN CON POSTER!

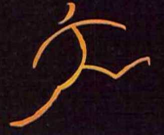
¡RESERVA YA TU EJEMPLAR ANTES DE QUE SE AGOTE!

MUY PRONTO A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

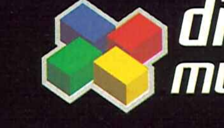


POR SÓLO
2.995

Una aventura gráfica de

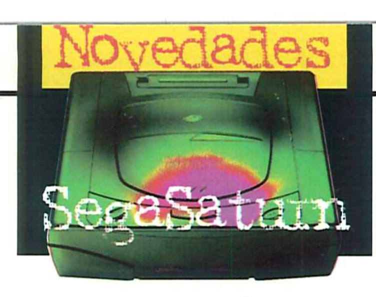

PENDULO STUDIOS

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



w w w . d i n a m i c . c o m
91 658 6008 fax 91 653 2015





SEGA Touring Car Championship

Cualquier conversión arcade de Sega ya supone de por sí toda una garantía, pero si además está detrás el amigo Mizuguchi, entonces ya estamos hablando de palabras mayores.

Y es que este tipo sabe aportar un toque genial a todos sus juegos, incluidas las conversiones para Saturn, de ahí que el inconfundible espíritu del sensacional «Sega Rally» también se encuentre en este «Sega Touring Car».

Este juego es otro "racing game" marca de la casa, una conversión que arrastra toda la fuerza del arcade, y que, además, aporta los elementos exigibles a un juego doméstico: es decir, más opciones y modos de juego que la recreativa.



La CARRERA de tu vida

En esta ocasión, Sega ha apostado por la tan de moda competición de súper turismos, incluyendo modelos de coches tan conocidos como Toyota, Mercedes, Opel y Alfa Romeo, que compiten en carreras con ocho participantes a lo largo de cinco circuitos ficticios (sólo tres disponibles desde el primer momento).

El estilo de competición es muy "arcade", prescindiendo de los clásicos campeonatos con puntuaciones acumuladas, y apostando descaradamente por una mano a mano contra el cronómetro, a pesar de que haya otros siete vehículos en carrera. Es importante llegar primero, pero no sirve de nada si no se van cumpliendo los tiempos de paso. Un sistema idéntico al que vimos precisamente en «Sega Rally». Esto consigue que la competición sea trepidante, emocionante, casi angustiosa, aunque no haya un verdadero duelo entre vehículos, sino más bien un enfrentamiento del jugador contra sí mismo y contra el tiempo. El resto de los modos de juego ("time attack", "exhibition"...) son variaciones sobre el mismo sistema, salvo el "Gran Prix" que al optar por un número determinaado de vueltas (20) está más cercano a las carreras convencionales.

Este peculiar estilo se sustenta con una realización técnica sensacional, en la que destacan el diseño de los decorados y una increíble sensación de velocidad ➤





La vista desde el interior aumenta aún más, si cabe, la sensación de velocidad en carrera, aunque la conducción sea más complicada que desde la vista exterior. Para ayudarnos en nuestro pilotaje, la vista interior nos ofrece un práctico espejo retrovisor.







Time Attack. *Por supuesto, el juego también cuenta con un modo en el que la competición es sólo contra el cronómetro. Se puede elegir un número de vueltas determinado o correr hasta que os canséis. Además del siempre atractivo reto de establecer records del circuito, este modo os servirá como práctica para conocer mejor todos los recorridos.*







Grand Prix. *Se trata de uno de los modos de juego más interesantes. Podemos elegir cualquiera de los cuatro circuitos (tres al principio) para realizar una única carrera a 20 vueltas. El objetivo es vencer en todos ellos para lograr el triunfo total.*

Ahí va ese bólido

Cuando logréis vuestros primeros triunfos os haréis con este sensacional prototipo creado especialmente por Sega. Un bólido ideal para records.







Sega -con el respaldo del genio Mizuguchi- nos ofrece el simulador de coches más potente, demoledor y real que se ha visto hasta la fecha en una consola.









Al final de cada recorrido podréis disfrutar de la repetición de toda la carrera mediante una espectaculares imágenes que utilizan diferentes ángulos de cámara. Un buen momento para corregir errores.

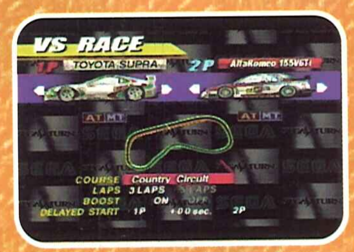




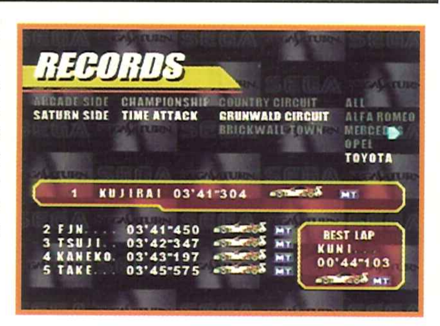
Un "mano a mano"

La competición para dos jugadores resulta de lo más divertida. Se puede incluso conceder ventaja a uno de los dos contrincantes y elegir el número de vueltas.









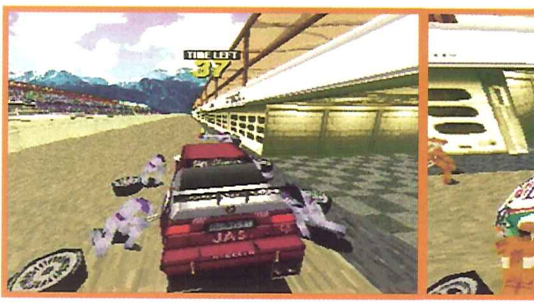
Como en «Sega Rally», en esta pantalla dispondréis de la tabla de record más completa que os podáis imaginar.

El poderío de Sega en este género queda patente una vez más en este simulador absolutamente magistral.

El taller mecánico



Gracias a esta opción, podréis configurar los motores de los vehículos a vuestro gusto, y después guardarlo en la memoria para utilizarlo en cualquier carrera.




En las carreras de larga duración, nunca está de más entrar en boxes para solventar algunos pequeños problemas que pueden estar restando capacidad a vuestro coche. El equipo de mecánicos se encargará de restablecerlos.





Este nuevo circuito sólo aparece en un modo de juego llamado "Expert" que estará disponible cuando ganéis el Campeonato.





Por contra, este otro circuito será una especie de bonus que alargará el Campeonato (cuando ganéis) y luego servirá para otros modos.

(la más impresionante que he visto en un juego de coches) y, sobre todo, con un estilo de conducción exquisito, con el que apenas cuesta hacerse y que obliga al jugador a demostrar su habilidad en aspectos como los contravolantes, los derrapes, el uso del freno... Además, se han delimitado claramente las prestaciones de cada vehículo, y los ajustes mecánicos pueden transformarlos en otros distintos.

Lástima que los cinco circuitos (tres al principio), y los seis modelos de coches (cuatro al empezar), resulten algo escasos para un juego que es un auténtico portento de jugabilidad y diversión.

Manuel del Campo



Consola:	SATURN
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 95
La sensación de velocidad es la mejor que hemos visto, no sólo en un juego para Saturn sino para cualquier otra consola, con un diseño de circuitos y coches magistral.

SONIDO: 94
Efectos de sonido de lo más aseado. La banda sonora, que incluye varias melodías "trance", es muy apropiada.

JUGABILIDAD: 95
Sega ha conseguido que la conducción sea todo un placer y al mismo tiempo una experiencia trepidante y emocionante.

DIVERSIÓN: 94
El ajustado repertorio de coches y circuitos y la escasa longitud de estos no empañan las altísimas cotas de diversión que alcanza este juego.

VALORACIÓN: 95
Sega ha realizado una conversión excepcional, recogiendo las mejores virtudes del arcade y aportando nuevas opciones y modos de juego, así como coches y circuitos extra a esta versión Saturn. Lástima que en este último apartado no se hayan explayado un poco más, pues, a pesar de todo, el número de circuitos no se hace excesivo.
En cualquier caso, el juego ofrece calidad, diversión y espectáculo por los cuatro costados, y los modos de juego disponibles y las opciones se bastan y se sobran para convertirlo en una compra imprescindible para los usuarios de la 32 bits de Sega, quienes se sentirán sumamente orgullosos de su consola.

RANKING:
Sega Touring Car
Sega Rally
Daytona USA SCE


PlayStation

BOMBERMAN 64

DIVERSIÓN explosiva

Hudson Soft siempre ha tenido en «Bomberman» su título más emblemático. Este juego de larguísima vida ha aparecido en casi todos los formatos existentes -desde los arcades hasta las 32 bits-, pero a lo largo de los años se ha mantenido fiel a su adictiva mecánica de juego; ya lo sabéis: en «Bomberman» nos convertimos en un simpático personajillo que va colocando bombas sobre laberínticos escenarios en un divertidísimo y superadictivo juego que combina con maestría inteligencia y habilidad.

Sin embargo, parece que Hudson ha querido dar un paso hacia adelante en su saga y, manteniendo estas premisas de juego, ha construido para N64 un mundo totalmente tridimensional (que en muchos aspectos recuerda al universo Mario) y ha añadido muchísimos elementos nuevos a los habituales de la serie, consiguiendo que este «Bomberman 64» tenga una apariencia absolutamente distinta a la que nos tenía acostumbrados hasta la fecha.

Este paso a las 3D ha motivado que, aunque el concepto del juego continúe siendo el mismo, el mecanismo se haya complicado notablemente, pues aquellos sencillos laberintos planos que veíamos al completo en las anteriores versiones han dado paso a enormes escenarios de varios pisos que se nos mostrarán parcialmente através de una cámara que nosotros mismos controlaremos. El juego resulta, por tanto, bastante más complejo que sus antecesores, pero, tras unas cuantas partidas, igualmente divertido.

Nuestro héroe tendrá en esta ocasión la misión de recorrer 5 mundos compuestos por 4 niveles cada uno. Resolver los puzzles y laberintos de cada nivel será su único objetivo y os podemos asegurar que ayudarle a conseguirlo no nos va a resultar una tarea sencilla, sino un auténtico reto a nuestra inteligencia: en cada escenario ➤



En la mayoría de los niveles nosotros seremos quienes controlaremos la cámara para ir siguiendo la acción desde la perspectiva que más nos convenga. En algunas fases, sin embargo, la cámara se situará en un punto fijo que no podremos variar.

Bomberman puede hacer engordar sus bombas para lanzar un petardo más grande que él mismo. Aunque se tardan en construir, estas superbombas son necesarias en algunos puzzles.





Nuestro objetivo consiste en localizar unas gemas que suelen estar bastante ocultas y protegidas. Acceder hasta ellas no resulta nunca sencillo y deberemos poner constantemente a prueba nuestra inteligencia.

¡Todos contra todos!

Enfrascarse cuatro amigos en una de estas batallas es una de las actividades más divertidas que podéis realizar en vuestra vida. Colocados en seis escenarios diferentes a modo de ring deberemos intentar volatizar a los rivales antes de que ellos hagan lo propio con nosotros. Una novedad interesante es la que permite a los eliminados seguir en juego para intentar estorbar a los demás participantes... para que no se aburran.











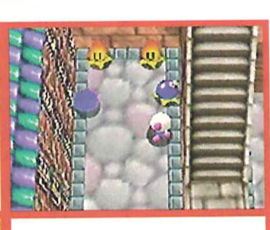




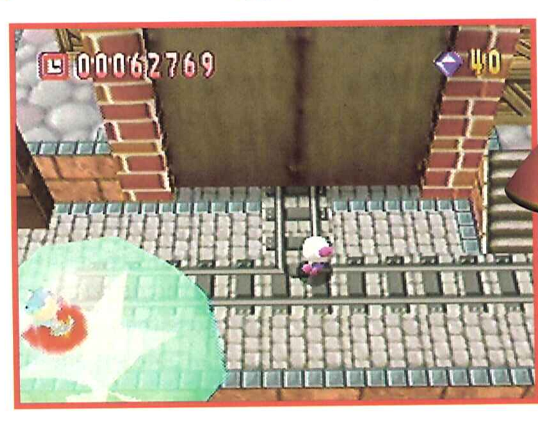


Bomberman se pasa a las 3D con una versión de una calidad gráfica sobresaliente y una jugabilidad distinta a la habitual en la serie.





Corazones, nuevos tipos de bombas, aumento de la potencia de explosión... docenas de items esperan escondidos en los escenarios a que demos con ellos.





Esta versión sustituye en parte la velocidad de los arcades por un estilo más "aventurero" en el que tendremos que pensar bastante nuestras acciones.



En el modo historia podemos optar por empezar a jugar en cualquiera de los cuatro mundos iniciales, sabiendo que hasta que no hayamos completado los cuatro no aparecerá el último.



Las semejanzas gráficas de este juego con «Super Mario 64» son palpables. Incluso también nos encontraremos con la presencia de teletransportadores, aunque aquí estarán bien a la vista.



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	ARCADE/AVENTURA
Compañía:	NINTENDO
Programación:	HUDSON SOFT
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	20
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 90
Simpáticos, coloristas y cargados de detalles. Las 3D, perfectas.

SONIDO: 88
Tanto las melodías como los efectos sonoros siguen el tono entrañable de todo el juego, aunque los efectos resultan un poco repetitivos.

JUGABILIDAD: 91
Al principio es un poco costoso hacerse con el control de la cámara, pero enseguida se le coge el tranquillo y la única dificultad reside en ser lo suficientemente listo.

DIVERSIÓN: 93
Puede que los seguidores de la saga echen de menos el sentido puramente arcade. Si se olvidan del pasado, encontrarán un título más pausado, pero tan enganchante como el que más.

VALORACIÓN: 91
«Bomberman 64» sigue siendo un juego tan divertido y absorbente como sus antecesores, aunque en esta ocasión llega envuelto en un alucinante planteamiento 3D que lo convierte en un juego muchísimo más atractivo a nivel gráfico y, al tiempo, en un mayor reto a tu inteligencia. Sólo se le pueden poner dos pegas: una es la escasez de escenarios para el modo batalla y la otra que, aunque resultan bastante complicados, sólo hay cinco mundos en el modo aventura. Quizás este juego encontrará algunos detractores entre los incondicionales del "estilo antiguo", pero la gran mayoría de los usuarios descubrirán un cartucho del que les costará despegarse, especialmente en el absolutamente genial modo para cuatro jugadores.

RANKING:
No existen juegos similares para Nintendo 64.

Malos de todos los tamaños



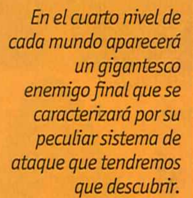
El segundo nivel de cada mundo será un enfrentamiento contra un enemigo que, como nosotros, tiene en las bombas sus armas. Es como una batalla de dos.

En el cuarto nivel de cada mundo aparecerá un gigantesco enemigo final que se caracterizará por su peculiar sistema de ataque que tendremos que descubrir.









➤ deberemos usar con suma pericia nuestras bombas, ya sea lanzándolas, colocándolas o empujándolas contra enemigos, objetos, interruptores, puentes o cualquier otra cosa susceptible de ser volada por los aires.

Los amplios mapeados 3D de los que ahora disponemos nos permitirán una libertad absoluta de movimientos -sólo limitada por las puertas cerradas y los obstáculos-, lo cual amplía de una manera sustancial las posibilidades del juego.

Este aspecto, unido al colorista acabado de los escenarios y a las demoledoras opciones para varios jugadores simultáneos hacen de «Bomberman 64» un juego tremendamente atractivo que, si bien los incondicionales de la serie lo encontrarán en un primer momento algo extraño, conseguirá que todo el mundo acabe sucumbiendo ante sus encantos. Al tiempo.

Sonia Herranz

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

El plataformas que estabas esperando

Si hay un plataformas recomendable para estas fechas navideñas ese es, sin duda, «Crash Bandicoot 2». Y podríamos ir incluso más lejos y presentarlo no sólo como un sensacional título en su género, sino como uno de los mejores juegos de toda la temporada. Y es que este «Crash Bandicoot 2» tiene muchas, muchísimas virtudes, tantas como para convertirse en uno de los cracks del año. Prestad atención.

A nivel gráfico esta segunda entrega recupera la fórmula de su antecesor, ofreciendo escenarios poligonales de altísima calidad y gran colorido, pero reforzándolos no sólo con una mejora a nivel técnico en cuanto a resolución y a número de colores empleados, sino también en cuanto a imaginación invertida tanto en los decorados como en los personajes. Todo esto, por supuesto, se traduce en una enorme espectacularidad que arrastra al jugador a intentar descubrir qué nueva locura se les ha ocurrido a los chicos de Naughty Dog en la siguiente fase. En definitiva, el juego resulta un auténtico espectáculo para la vista.

A la hora de jugar,

sin embargo, no notaremos demasiadas diferencias con respecto a la primera parte, ya que las protagonistas siguen siendo las plataformas e, igualmente, las fases de scroll horizontal se alternarán con las que nos obligan a avanzar hacia el fondo o hacia el frente de la pantalla.

Por su parte, Crash sigue pudiendo saltar o girar como una peonza, pero ahora además podrá avanzar agachado o deslizarse, engancharse a rejas del techo y, llegado el caso, podrá incluso meterse debajo del suelo.

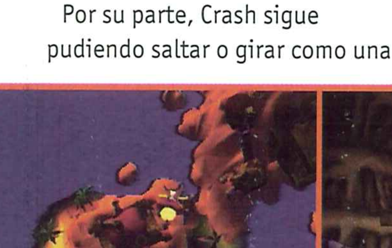
Por si esto fuera poco, nuestro amigo contará con algún que otro vehículo extra como monopatines acuáticos o cohetes, que ampliarán las posibilidades de diversión.

En cuanto al objetivo del juego, consiste en recuperar 25 cristales mágicos (uno por fase) y enfrentarse a 5 enemigos finales igual de locos e hilarantes -o más- que los de la primera parte.

En total son 30 los niveles que, empezando de una ➤





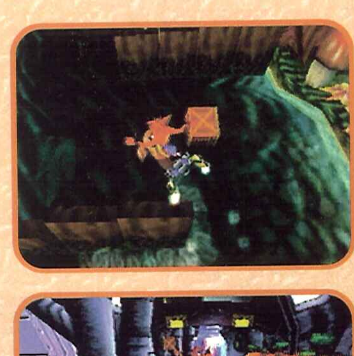




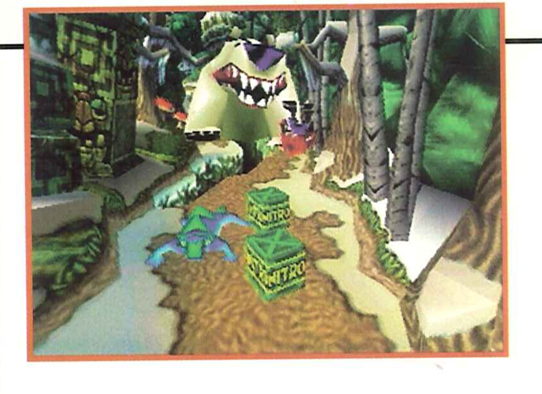


Móntatelo como puedas

Crash se verá obligado a pilotar los más variados artilugios desarrollando nuevas habilidades a cada paso. Aquí podéis verle sobre un patín acuático, cabalgando sobre un osezno, montado en un cohete y sobre unos patines para las zonas de hielo.







Nació con vocación de mascota, pero ya tiene casi olvidado el tema. Crash se conforma con protagonizar el mejor plataformas para PlayStation.



El buen humor es una constante del juego, en especial en el "triste" momento de perder una vida. Hay una animación para cada ocasión y todas resultan muy simpáticas.



Gracias a estos bloques verdes podemos hacer visibles un montón de cubos transparentes desparramados por las distintas fases y que abren nuevos caminos.



Un lobo con recursos

Crash ha ganado un montón de animaciones que le permiten desarrollar nuevas acciones y ampliar las opciones de juego. Mantiene sus saltos y sus giros demoledores, pero ahora además puede avanzar agachado, deslizarse, agarrarse a rejas, saltar y caer aplastando e incluso meterse bajo el suelo en ciertas fases.












Engañado por el científico loco, Crash va a yudar a Cortex a recuperar unos poderosos cristales. Cortex le dará pistas a Crash hablando en perfecto castellano. Un detalle de Sony muy de agradecer.

Este juego es un auténtico espectáculo a nivel gráfico y un torrente inagotable de sorpresas. La diversión está garantizada.



En todas las fases hay que destruir un número determinado de cajas que estarán en el recorrido normal y también en los pequeños niveles de bonus que hay en todas las fases. Estos bonus nos permitirán ganar un buen número de vidas extra si somos capaces de terminarlos.

A ver si te lo terminas

Sin conseguir los cristales no podemos avanzar de fase, pero son fáciles de encontrar. Lo difícil es conseguir dar con los diamantes y las cajas (muy bien ocultas) de cada nivel. Pausando el juego podéis ver vuestro inventario.



➤ manera sencilla, acabarán convirtiéndose en una auténtico reto a tu habilidad y pericia. Pero, además, no bastará con llegar al final, ya que las fases están llenas de enigmas que hay que resolver si queremos completar el 100% del juego. Así que la cosa se presenta tan larga como entretenida.

Resumiendo, «Crash Bandicoot 2» es un juego que por su altísimo nivel gráfico, su enorme variedad, su gran originalidad, su simpatía y su ajustada dificultad, se va a convertir, seguro, en uno de los preferidos por los usuarios de PlayStation. Sobre todo de quienes busquen un juego divertido, colorista y protagonizado por un personaje entrañable.

Sonia Herranz

Los malos

Aquí tenéis algunos de los extraños enemigos finales. Para acabar con cada uno deberemos seguir una estrategia diferente.



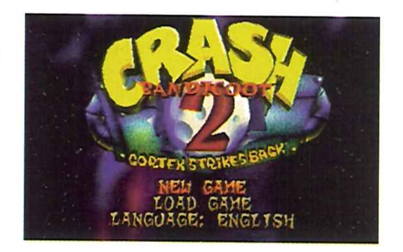








Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sony
Programación:	Naughty Dog
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 93
Los escenarios y los personajes son poligonales, pero cargados de detalles y de color. Una animación espléndida y una velocidad de juego envidiable.

SONIDO: 92
Las voces traducidas al castellano se agradecen cuando Cortex nos explica sus planes, pero la música y la variedad de efectos son todavía mejores.

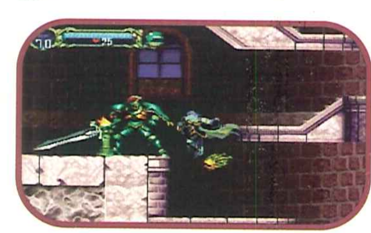
JUGABILIDAD: 93
Perfecta. Hacerse con Crash no supone ningún problema y las situaciones se van complicando paulatinamente para que aprendamos a dominar poco a poco todas sus habilidades.

DIVERSIÓN: 94
La que proporcionan las plataformas llevada a su máxima expresión. Además, la ajustada dificultad permite avanzar de una manera que vas disfrutando en todo momento del juego.

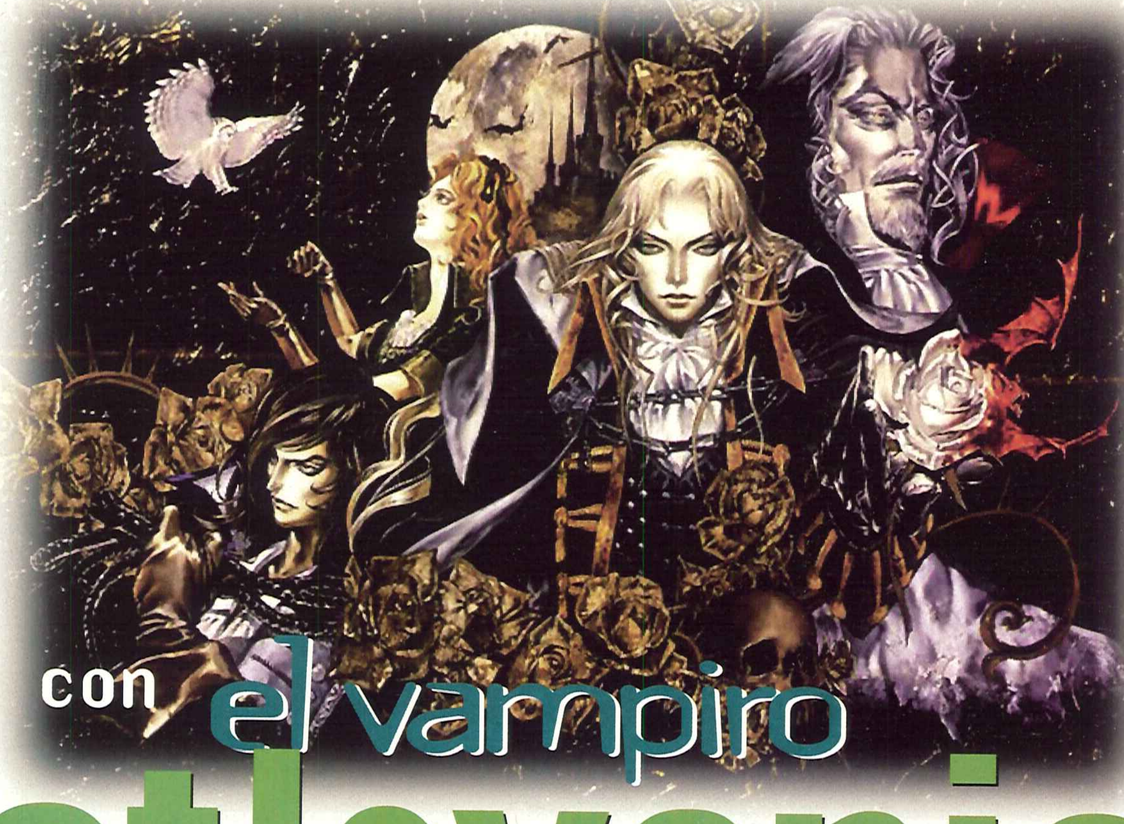
VALORACIÓN: 93
«Crash Bandicoot 2» tiene la gran virtud de haber evolucionado añadiendo nuevos alicientes a la anterior entrega, pero sin dejar de lado sus virtudes originales. Es un juego completo, sencillo y atractivo que empuja a seguir jugando para descubrir con qué otra argucia nos sorprende y, sobre todo, para seguir y seguir disfrutando. Su variedad y su gran cantidad de elementos ocultos le hacen un juego tremendamente divertido del que tardaréis mucho tiempo en cansaros. Muy recomendable.

RANKING:
Crash Bandicoot 2
Croc
Hércules









Entrevista con el vampiro

Castlevania

Symphony of the Night







Diez años después de presentar el primer «Castlevania» para NES, Konami nos ofrece lo que podemos considerar como la culminación de una de las sagas con más solera de la historia de los videojuegos.

«Symphony of the Night» supone la primera incursión de la dinastía de los Belmont por los 32 bits y, Obviamente, la potencia de PlayStation ha permitido que Konami despliegue todas sus ideas de la manera más espectacular. Así, en primer lugar nos encontramos con unos gráficos detallistas y variados que, a pesar tomar elementos familiares de otros capítulos de la serie, logran impresionar por su barroquismo y excelente factura. En general todo el juego tiene un estilo fino, elegante, que recrea a la perfección el ambiente vampírico del lujoso castillo de Drácula.

El protagonista de «Symphony of the Night» no es ninguno de los descendientes de la familia Belmont, sino Alucard, el hijo del conde Drácula que apareciera en «Castlevania III». Alertado por la presencia de su padre -al que creía muerto- decide levantarse del ataúd y encaminarse hacia la ominosa construcción dispuesto a acabar de una vez por todas con la amenaza del Conde. Lo que allí encontrará... no puedo desvelarlo. Tan sólo os diré que os veréis inmersos en una enrevesada trama de la que forman parte la familia Belmont, María -ya más crecida- y por supuesto, Drácula.

Aunque el juego sigue manteniendo la sabia mezcla de aventura, plataformas y "beat'em up" que tan buenos resultados le ha dado en anteriores entregas, se ha introducido un cambio importante en su desarrollo: olvidaos de las típicas fases del «Castlevania» tradicional, ya que esta vez no hay niveles reales, sino que tenemos todo el castillo a nuestra disposición desde el principio, con lo que el juego adquiere una dimensión bien alejada de lo lineal. Con este sistema se aumenta también el componente de aventura, ya que para pasar a determinadas zonas habrá que conseguir los ítems adecuados.

Mención aparte merece la banda sonora, compuesta por numerosas melodías interpretadas con todo tipo de instrumentos, desde los más comunes a los más atípicos, como pianos o clavecines, todo ello encaminado a reforzar la fastuosa ambientación gótica que rezuma el juego. Resumiendo, para mí este juego es el mejor «Castlevania» de la saga y uno de los títulos más atractivos de la temporada.

Rubén J. Navarro





En cualquier momento podréis consultar el mapa del castillo, que se irá ampliando a medida que Alucard vaya recorriendo las diferentes zonas que lo componen.



Un inmenso castillo









El castillo de Drácula es un enorme laberinto compuesto por distintas zonas de distribución irregular que se superponen unas encima de otras. Cada zona tiene una decoración distinta, nuevos monstruos, numerosos misterios ocultos y sitios aparentemente inaccesibles que harán que volváis a explorarlas una y otra vez. Algunas os resuLtarán conocidas de otras entregas, como la clásica torre del reloj.



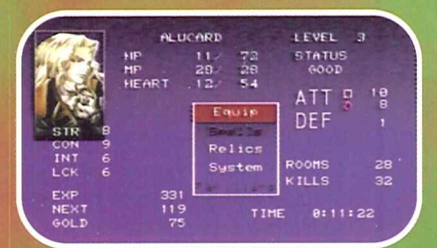






¡Puro Rol!





Como si de un juego de rol se tratase, Alucard irá subiendo de nivel y aumentando sus habilidades al mismo tiempo que adquiere todo tipo de armas, ítems, pistas y objetos mágicos en la tienda del bibliotecario.





Esta saga arrastra tras de sí una oscura leyenda en torno al conde Drácula que da origen a uno de los títulos más brillantes del año.









Manteniendo la filosofía de la saga, Konami ha realizado una versión para 32 bits que resulta tremendamente fresca y atractiva.

Los Habitantes









El castillo de Drácula está habitado por todo tipo de criaturas sobrenaturales que intentan impedir que desvelemos el misterio que rodea a esta construcción, pero entre todas ellas destacan peligrosos jefes finales que nos pondrán las cosas bastante difíciles. En las imágenes podéis ver el aterrador aspecto de algunos de ellos, como una extraña hidra de tres cabezas, un minotauro y un hombre lobo que nos retarán a duelo en la arena del Coliseo, o un pájaro de largas y aceradas garras.



Además de las armas normales, Alucard tendrá acceso a otras especiales que aumentarán su potencia destructiva y le dotarán de poderes como el de lanzar poderosos rayos .



No estamos solos en nuestro viaje: María, la hermana de la novia de Richter, ha entrado en el castillo en su busca. Como veis, lamentablemente los textos del juego estarán en inglés.



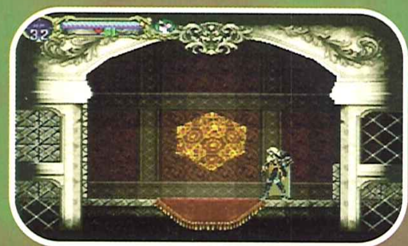
Los seguidores de esta mítica saga encontrarán un título cargado de alicientes que combina diferentes estilos de juego y que ofrece una apariencia gráfica realmente atractiva.



Como podéis apreciar, Konami se ha decantado por los sprites para el diseño de «Castlevania X». Esto ha permitido que el nivel de detalle de los escenarios sea impresionante.

Estancias especiales





Los teletransportadores nos servirán para movernos con rapidez de unas zonas a otras del castillo, mientras que ese extraño polígono flotante nos permite salvar las partidas y reponer por completo nuestra energía.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN/AVENTURA
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
Aunque mantienen la línea de las anteriores entregas, se han aprovechado al máximo las posibilidades de la consola para construir el castillo más bonito que hayáis visto jamás. Los efectos de luz y transparencias, de lujo.

SONIDO: 93
Pocas veces habréis escuchado una banda sonora tan bonita, digna de ser disfrutada en el equipo de música. A esto hay que sumarle las voces de los protagonistas, que aunque están en inglés dan ambiente.

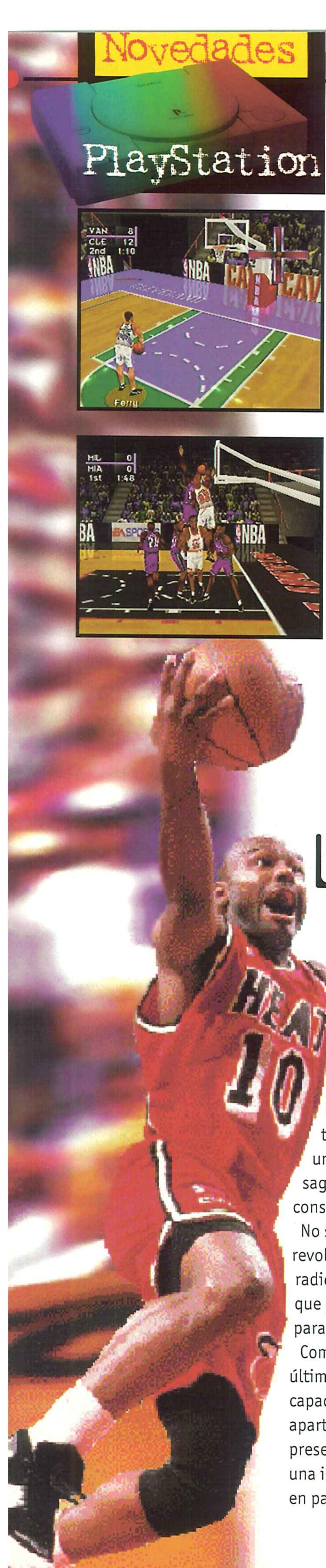
JUGABILIDAD: 93
El movimiento de Alucard es de lo más rápido y preciso que hemos visto. A pesar de la gran cantidad de objetos que puede usar, el control es sencillo y la jugabilidad, instantánea.

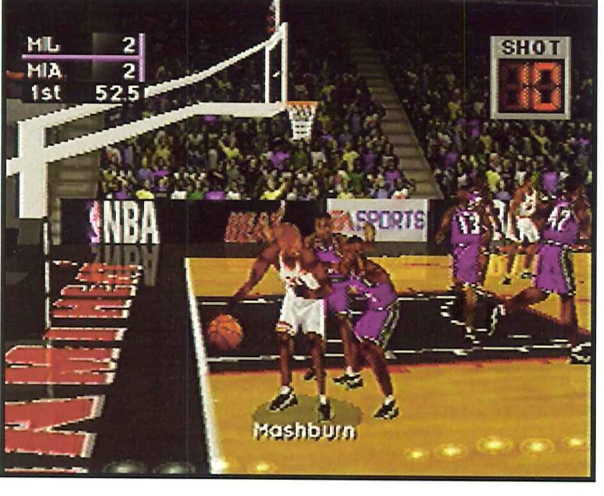
DIVERSIÓN: 93
La variedad de zonas distintas, el gran número de enemigos y las sorpresas que nos esperan a cada paso proporcionan diversión para meses.

VALORACIÓN: 92
Reconozco ser un fanático de la saga, pero aún siendo lo más objetivo posible, tengo que decir que estamos ante un auténtico juegazo. Hacía mucho tiempo que nada me enganchaba de la manera que lo ha hecho este juego, maravillándome en cada pantalla ante el magnífico trabajo realizado por Konami, quien ha conseguido combinar acción y aventura de una manera magistral. Lástima que no haya sido traducido al castellano, pues los textos tienen su relativa importancia.
En cualquier caso, un juego que te recomiendo encarecidamente.

RANKING:
Castlevania X
Agent Armstrong

NBA live 98







La MEJOR liga del mundo

Fiel a su tradición, EA Sports nos presenta una nueva edición de su sensacional saga de baloncesto, y fiel a su tradición ha vuelto a conseguir superar la calidad de su antecesor.

No se puede decir que estemos ante un juego revolucionario, ni ante un secuela que rompa radicalmente con su antecesor, pero sí ante un juego que presenta las suficientes mejoras y alicientes como para justificar su programación.

Como ha sucedido con muchas compañías en los últimos meses, EA también ha conseguido extraer más capacidad a la consola de Sony, de manera que todo el apartado gráfico ha sufrido una notable mejora, presentando unos diseños más nítidos y redondeados, una imagen más atractiva gracias a la mayor resolución en pantalla y unos efectos visuales más conseguidos, como en el caso de los reflejos en el parqué. Además, esta versión del 98 cuenta con nuevos efectos de sonido, una excelente banda sonora de funky y soul y la presencia de dos nuevos comentaristas que narran -en inglés- las incidencias del juego. ¿Alguien da más?

Pues sí. Además, EA Sports ha mejorado el desarrollo de los partidos, enlazando con mayor suavidad las acciones y eliminando la confusión de algunas jugadas en la zona. De todos modos, ya sabéis que a pesar de ser un simulador de lo más real, su control es sencillo y fácil de asimilar, incluso ahora que se ha incluido un repertorio más amplio de movimientos, que permite realizar pases picados y por la espalda, dribblings y sorprendentes lanzamientos.

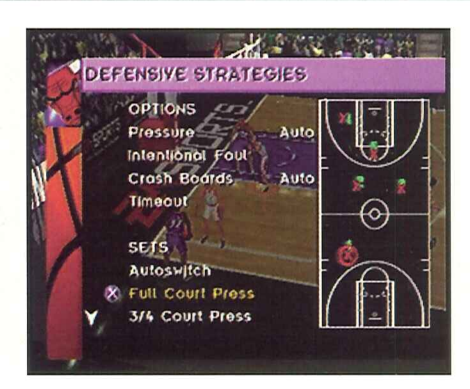
Y aunque os parezca increíble, esta entrega también ofrece un catálogo de opciones más amplio que el de su antecesor: han aumentado las posibilidades en los traspasos y fichajes, han mejorado la opción de edición de jugadores y han recuperado de anteriores versiones de 16 bits el excitante concurso de triples, modo que hará las delicias de los grandes tiradores.

Todo esto, sin perder sus habituales virtudes y señas de identidad que le convierten en un simulador increíblemente divertido y real, emocionante y competitivo. El mejor juego de basket, sin duda.

Manuel del Campo







«NBA Live 98» sigue ofreciendo todo un tratado de tácticas y estrategias ofensivas y defensivas. Un auténtico curso para los aspirantes a entrenador.

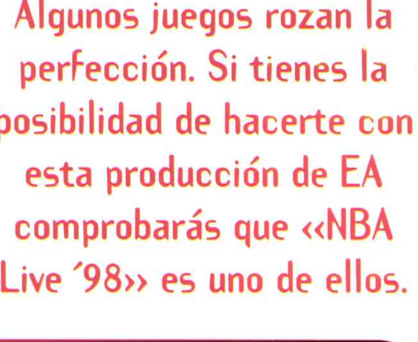






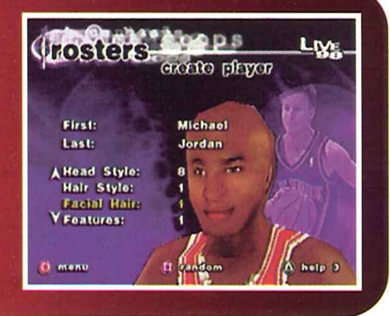


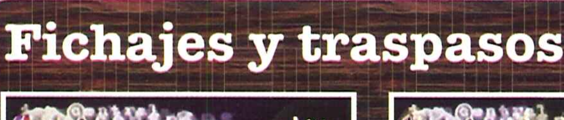
Una retransmisión perfecta. *El juego cuenta con nueve cámaras a elegir, en las cuales podemos variar además el zoom (entre ocho posiciones distintas), e incluir otros elementos como el ángulo inverso o el acercamiento del plano para las jugadas en las zonas. Para trabajar como realizadores de TV, vamos.*

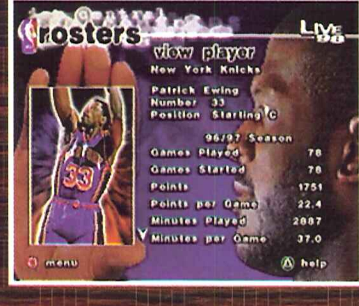


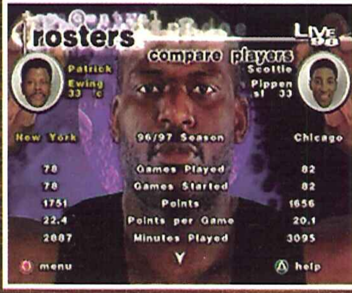


Crea los jugadores a tu medida. *Una vez más, EA Sports ha incluido una práctica opción para editar jugadores en la que podemos ajustar todas las características técnicas y físicas de cada individuo. Una opción ideal tanto para actualizar el juego con la llegada de nuevos jugadores como para experimentar con todo tipo de variantes técnicas.*

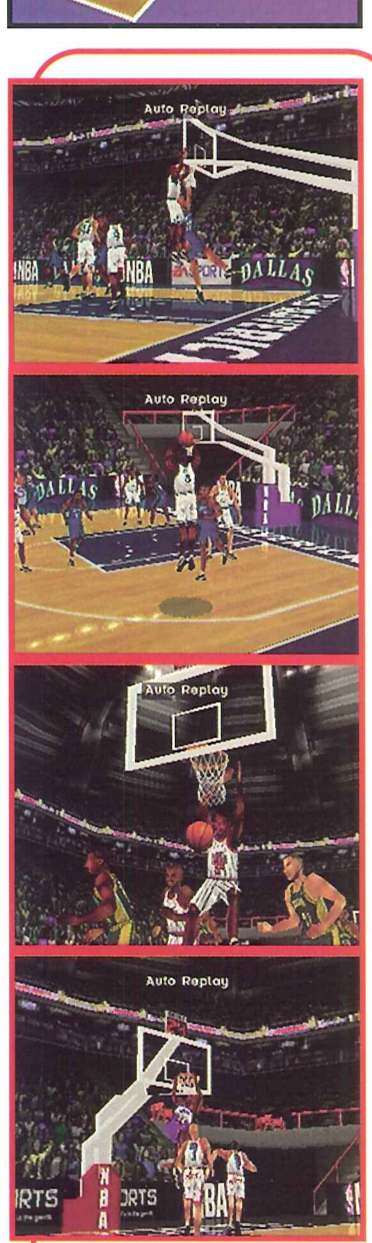




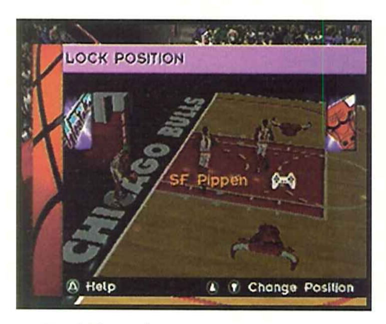




Esta vez EA ha preparado un auténtico catálogo de opciones para que el jugador pueda traspasar, intercambiar, fichar o despedir jugadores, e incluso contratar a agentes libres. Prácticamente todas las posibilidades de la NBA en este aspecto están recogidas en este sensacional juego.



Las escenas de las repeticiones de las canastas más espectaculares serán dignas de verse. Todo en este juego está pensado para impresionar. Y, sin duda, lo consigue.

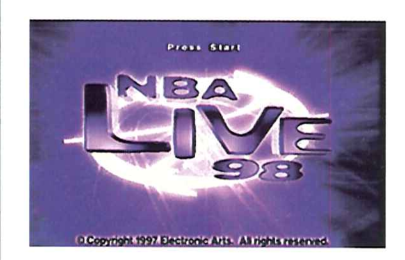


También podremos optar por controlar a un sólo jugador dentro del equipo.

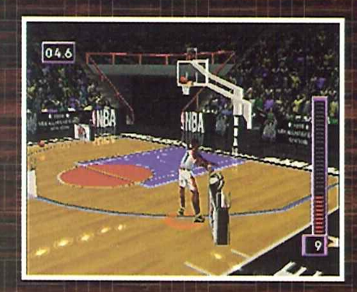
Edición de equipos. *Esta vez el juego cuenta con una interesante opción para crear equipos enteros. De este modo podemos incluir en la mejor liga del mundo a un equipo europeo (y español, por supuesto) o estar preparados para una posible ampliación de la liga. Como veis, las posibilidades de esta entrega de «NBA Live« no tienen fin.*

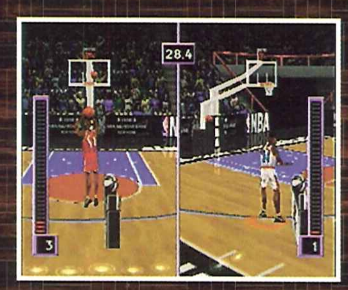


Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	EA SPORTS
Nº de jugadores:	1 A 4
Nº de fases:	29 EQUIPOS
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



Concurso de triples







Se trata de una modalidad que EA ha recuperado de anteriores versiones para 16 bits: nada menos que un espectacular concurso de triples, idéntico a los que se realizan en los partidos de las estrellas de la liga americana. El desafío consiste en enfrentamientos directos entre los jugadores con el fin de dilucidar quién es el mejor lanzador de tiros de 3 puntos. Se puede optar por realizar el recorrido alternativamente o simultáneamente a pantalla partida.

GRÁFICOS: 94
Visiblemente mejorados con respecto a la anterior versión. Mayor resolución, diseños más nítidos y mejores efectos visuales.

SONIDO: 94
Los efectos de sonido sobresalen como siempre, pero la nueva banda sonora es un lujo. Los comentarios están en inglés.

JUGABILIDAD: 93
Adaptable a cualquier tipo de jugador, nada difícil y con infinitas posibilidades. Una auténtica delicia.

DIVERSIÓN: 94
Lo tiene todo, todo todo, para alucinar a cualquier tipo de jugador. Un simulador muy divertido de jugar y con opciones y posibilidades para para un tren.

VALORACIÓN: 94
Parecía difícil mejorar la versión del 97 y, sin embargo ,EA Sports lo ha conseguido, sobrándose por completo.
Personalmente esperaba la inclusión de nuevas opciones y posibilidades, entre las que destacan las de poder crear un equipo al completo o el sensacional concurso de triples, pero tengo que reconocer que me ha pillado por sorpresa la evolución tan notable en el apartado técnico, que alcanza en esta entrega un nivel increíble.
Sus interminables virtudes se pueden resumir en una sola frase: el mejor juego de baloncesto que existe actualmente para cualquier consola.

«NBA Live ´98» es un juego completísimo. Además de espectáculo ofrece una cantidad prácticamente inagotable de posibilidades que te harán vivir el baloncesto en toda su plenitud.

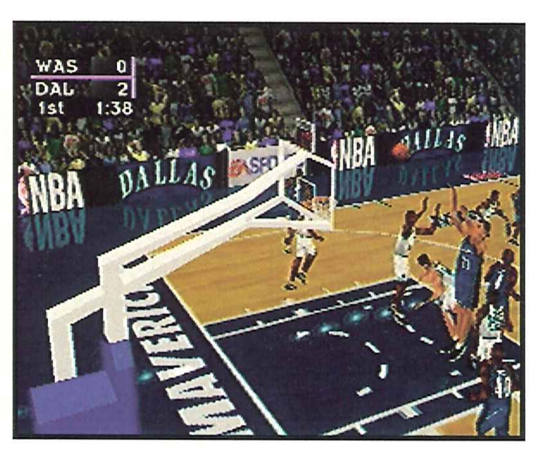


El juego sigue ofreciendo una simulación real de la liga americana. Una delicia para los amantes del basket.

Nuevos movimientos



Esta nueva entrega cuenta con algunas novedades en el repertorio de movimientos de los jugadores, como los nuevos pases por la espalda o "picados", y algún nuevo lanzamiento a canasta. Todo sea por el espectáculo...



En el modo simulación hay que tener cuidado de no cometer infracciones como la defensa ilegal, es decir, defender en zona.

RANKING:

NBA Live '98

NBA in the Zone

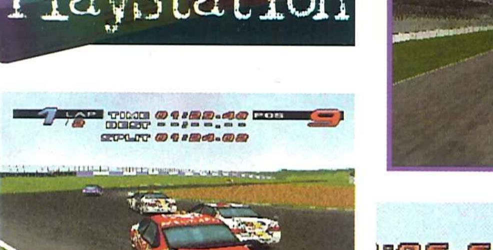
NBA Live '97

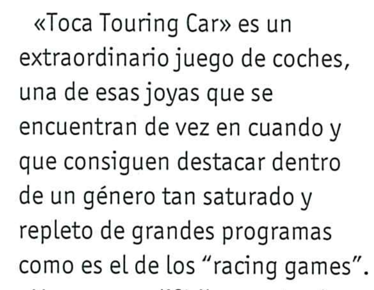












La nueva estrella de los circuitos



«Toca Touring Car» es un extraordinario juego de coches, una de esas joyas que se encuentran de vez en cuando y que consiguen destacar dentro de un género tan saturado y repleto de grandes programas como es el de los "racing games".

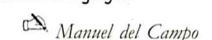
Y es que es difícil encontrarle defectos a este CD, porque se trata de un juego realmente completo, que no flojea en ninguno de sus aspectos.

Técnicamente no tiene desperdicio. Codemasters ha realizado un trabajo fantástico para presentarnos unos coches y unos circuitos tan reales como la vida misma (como pudimos comprobar el mes pasado, las réplicas de los circuitos son idénticas), y después ha sabido crear un movimiento suave, una sensación de velocidad perfecta, y ha completado la obra incluyendo una serie de detalles impagables, como los reflejos de las luces sobre el piso mojado o las espectaculares colisiones en las que algunas partes del coche y de los escenarios saltan en pedazos.

Aunque casi más meritorio es el hecho de que los chicos de Codemasters hayan conseguido una perfecta mezcla entre jugabilidad y realismo, de manera que el juego es capaz de ofrecer altísimas cotas de diversión sin perder su carácter de simulador puro. No es difícil hacerse con el control de los vehículos, aunque requiere cierta práctica, pero siempre debemos tener en cuenta que cualquier error de bulto dará con nuestro coche en la cuneta. Tan sencillo (o complicado) como conducir un coche de verdad: si se toman las curvas a poca velocidad no habrá ningún problema, pero si se quieren ganar carreras habrá que arriesgar, con todas las consecuencias. Todo esto provocará que tras varíos días jugando siempre tengamos al impresión de aprender algo nuevo y mejorar en cada carrera. Una sensación de realismo increíble.

Este excelente trabajo se completa con un planteamiento impecable, con coches, circuitos y opciones de sobra, en el que destaca un campeonato tan emocionante como irresistible.

Una verdadera joya.


Manuel del Campo

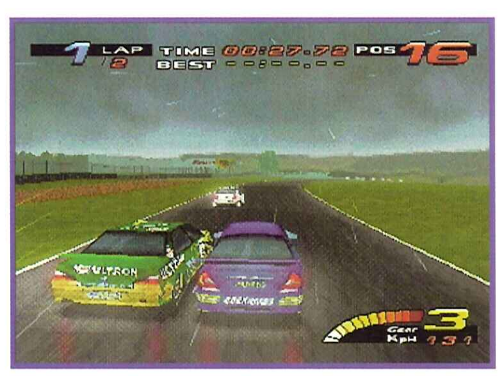


Elige tu vehículo






Este es el impresionante repertorio de modelos que presenta este juego. Como veis se trata de diseños idénticos a los modelos reales. Cada uno posee sus particulares características: unos son más rápidos, otros se manejan mejor, algunos se agarran más al asfalto. Todo es cuestión de probarlos y ver cual es el que se adapta mejor a nuestra forma de conducir. Además de estos ocho vehículos, será posible hacerse con dos modelos más, que en las primeras partidas permanecerán en secreto.


Codemasters se ha metido en serio en la simulación de carreras de coches. El resultado ha sido uno de los títulos para PlayStation más impactantes del año.



Ya sabéis cómo se las gasta Codemasters en todos sus juegos. Este no va a ser una excepción, y a medida que vayáis consiguiendo triunfos en las carreras recibiréis como premios algunos trucos realmente sorprendentes. Aquí podéis ver uno de ellos, en el cual la competición de súper turismos se convierte en un "Micromachines"



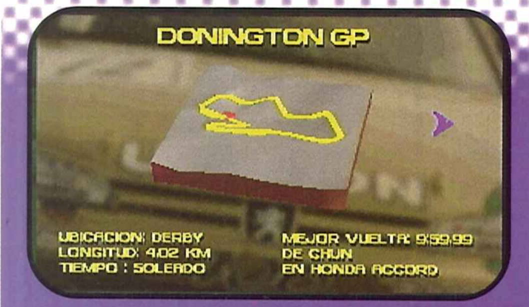
Uno de los elementos más sorprendentes en el juego son las inclemencias meteorológicas. Codemasters ha desplegado toda una serie de efectos gráficos -la lluvia, el reflejo de las luces en el suelo mojado, los relámpagos- que verdaderamente quitan el hipo.






El modo estrella de este juego es sin duda el Campeonato, en el cual el jugador deberá competir en todos los circuitos e intentar lograr buenas posiciones. En caso de que se acumulen los malos resultados, la marca para la que corras rescindirá tu contrato automáticamente.

Circuitos míticos





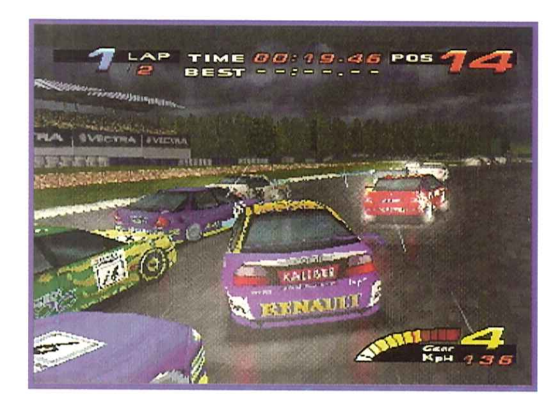
El juego contiene los circuitos más importantes de las Islas Británicas. Se trata de diseños idénticos a la realidad. Los programadores han copiado cada curva, cada cambio de rasante e incluso la mayoría de los elementos más distintivos de cada circuito. Un trabajo soberbio.



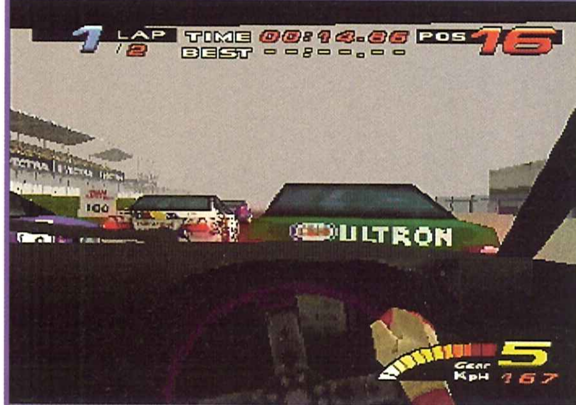
En la modalidad para dos jugadores, Codemasters ha incluído dos tipos de perspectivas diferentes, una horizontal y otra vertical. Es un modo de juego divertido, a pesar de perder calidad gráfica con respecto a los modos par un sólo jugador.



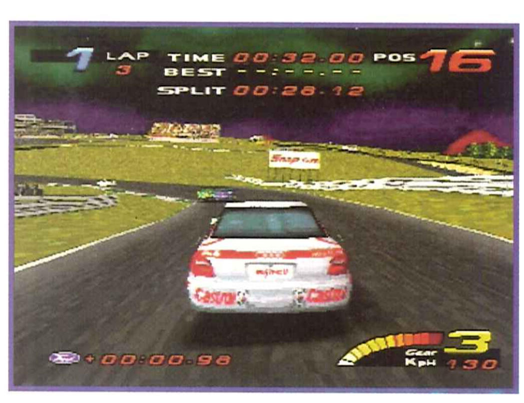




«Toca Touring Car» se convierte en uno de los mejores juegos de velocidad de todos los tiempos.



La perspectiva desde el interior del coche resulta muy realista, aunque su diseño no es demasiado atractivo, y el campo de visión muy reducido. Es uno de los escasos aspectos pobres de este juego.





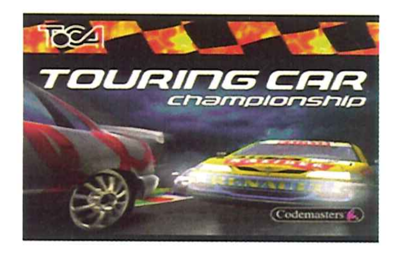
En este juego no sólo hay que conducir bien, sino saber evitar los accidentes que muchas veces provocan los conductores temerarios.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Codemasters
Programación:	Codemasters
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	9 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 95
El aspecto general es impecable y tiene unos detalles de lujo, lo que nos hace perdonarle un par de defectillos.

Sonido: 95
Los efectos de sonido son impresionantes, y los comentarios están en castellano.

Jugabilidad: 95
A pesar de ser un simulador puro, es relativamente sencillo de controlar y permite un aprendizaje progresivo. Genial.

Diversión: 95
La sensación al conducir es increíble, y está perfectamente apoyada por un gran repertorio de coches, circuitos y modos.

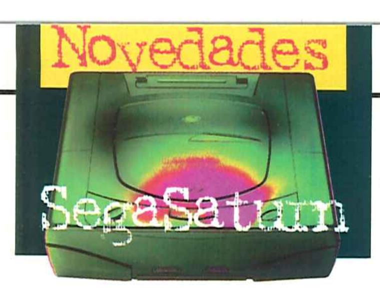
Valoración: 95
Estoy realmente impresionado con este juego. Tiene todo lo que se le puede pedir a un simulador de coches: es real, pero increiblemente divertido, presenta modelos de coches conocidos por todos y réplicas de circuitos reales, su realización técnica es excelente, tiene las opciones pertinentes y su larga vida está asegurada gracias a un alucinante y emocionantísimo modo Campeonato. A pesar de que tiene algunos defectillos técnicos (como la ocasional generación brusca de polígonos o la fea vista interior), lo cierto es que su calidad global es impresionante, por lo que «Toca Touring Car» entra por méritos propios a formar parte del grupo de los mejores juegos de coches de la historia.

Ranking:

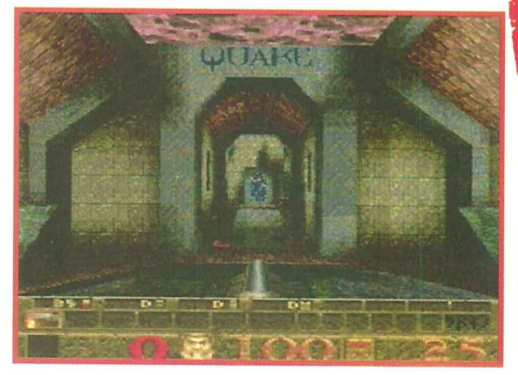
Toca Touring Car

V-Rally

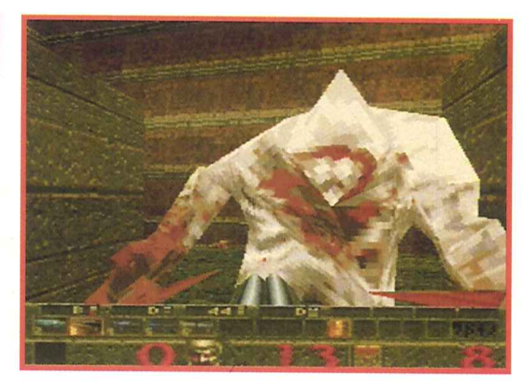
F-1 ´97



QUAKE







Este título en su formato original fue en su día calificado por algunas revistas de PC como el mejor juego de la historia. Con semejante tarjeta de presentación, ya os podéis hacer una idea de lo que se nos viene encima...

Como muchos sabréis, «Quake» tiene la estructura de un típico "shoot´em up" subjetivo, es decir, consiste en disparar a mansalva contra todo enemigo que nos salga al paso e ir recogiendo las consabidas llaves e ítems que nos permitan pasar al siguiente nivel.

Pero antes de que nadie pueda pensar que nos encontramos ante el enésimo «Doom» he de aclarar que no hay nada más lejos de la realidad: la principal diferencia de «Quake» con respecto al resto de sus competidores se encuentra en un revolucionario motor que le permite disfrutar de los mejores escenarios 3D de todo el género. Su compleja y poderosa arquitectura está realizada totalmente con polígonos texturados que le dotan de una consistencia sorprendente, a lo que hay que añadirle la utilización de fuentes de luz reales, que es llevada al grado extremo y logra efectos nunca vistos antes en esta consola.

Simplemente el mejor

En este momento os estaréis preguntando si «Quake» es entonces mejor que «Duke Nukem». Sin entrar en polémicas, la respuesta es que son dos juegos muy distintos, ya que si bien el primero es técnicamente muy superior, el segundo ofrece unas posibilidades de interacción con el entorno insuperables. La oferta que ambos ofrecen es inmejorable.

Pero mi opinión personal es que «Quake» es uno de esos juegos que justifican por sí solos la compra de una consola.

Lobotomy había prometido llevar a Saturn a un nuevo nivel tecnológico y, sinceramente, lo ha conseguido.

Rubén J. Navarro

Siervos de la oscuridad


OGRO. *De tamaño gigantesco y armado con una sierra eléctrica y lanzagranadas, es un difícil enemigo.*

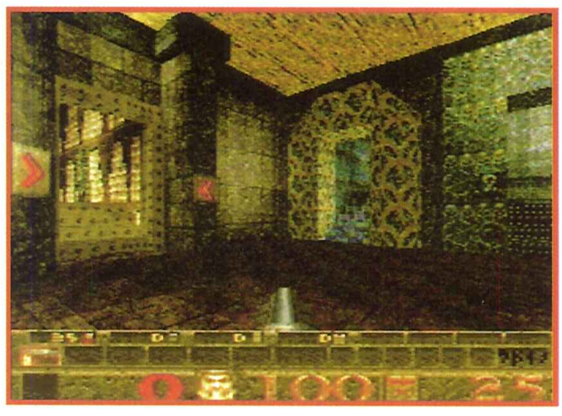

CABALLERO. *Este esqueleto enfundado en su armadura blande la espada con el único propósito de eliminarnos.*

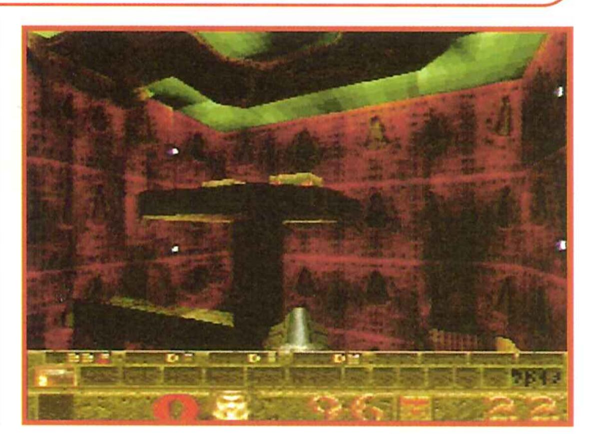

FIEND. *Uno de los enemigos más temibles, su fiereza en el combate es proporcional a su enorme resistencia.*

GRUNT. *Esta especie de marines espaciales están por todas partes. Son débiles pero sumamente agresivos.*


ZOMBIE. *Carcasas de carne pútrida que te acosarán sin descanso. Mátalos y volverán a levantarse una y otra vez.*


ROTTWEILER. *Sabuesos infernales entrenados para despedazar sin remilgos a todo lo que se mueva.*


Desde aquí podemos acceder a las entradas de los cuatro mundos de «Quake». Atravesar cualquiera de las puertas te sumergirá en extrañas dimensiones donde tus peores pesadillas cobran vida.


Gran parte de la aventura transcurrirá en lugares subacuáticos. En estos niveles el grado de agobio y tensión subirá hasta límites insospechados. Débiles de corazón, absténerse...

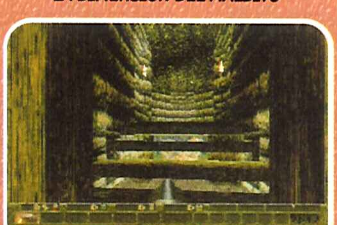
El universo de «Quake»

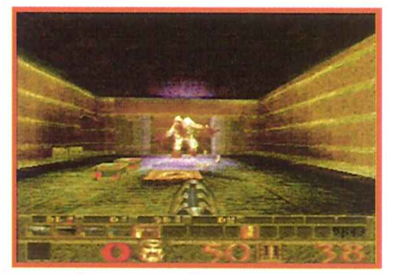
Cuatro mundos nos separan del objetivo de nuestra misión: eliminar a la criatura ancestral conocida como Shub Niggurath el Anciano, un ser sacado de las novelas del prolífico escritor de ciencia ficción y terror de principios de siglo, H.P. Lovecraft.


EL INFRAMUNDO

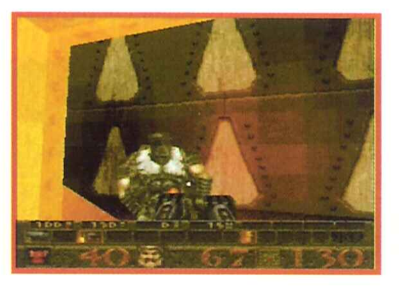

LA DIMENSION DEL MALDITO


EL REINO DE LA MAGIA NEGRA


EL MUNDO DEL ANTIGUO



«Quake» es un "shoot´em up" indispensable y uno de los juegos más impactantes de la historia.





Consola:	Saturn
Tipo:	Shoot'em up subjetivo
Compañía:	Sega
Programación:	Lobotomy Software
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	32
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 93
Su revolucionario sistema de generación de escenarios y los continuos efectos de luces en tiempo real hacen que el apartado gráfico de «Quake» sea el mejor que hayáis visto en un juego de este género, aunque haya títulos que lo superan en colorido y variedad.

Sonido: 88
Pese a ser el punto más flojo del juego, su función está más que resuelta. Aullidos, gruñidos, ladridos y disparos continuos os acompañarán siempre.

Jugabilidad: 93
La total libertad de movimientos de que disponemos es increíble y no merma en absoluto la jugabilidad final.

Diversión: 93
«Quake» os enganchará literalmente al pad de control. El ajustado nivel de dificultad y los cuatro larguísimos escenarios os mantendrán en vilo durante muchísimo tiempo.

Valoración: 93
«Quake» es un título que se coloca a pulso a la cabeza de los "shoot'em up" subjetivos para Saturn. Lobotomy Software ha logrado una perfecta conversión desde PC que ha sido capaz de dejar en la cuneta a todos sus excelentes competidores. Sus brillantes gráficos, su perfecta jugabilidad y su terrorífica atmósfera hacen de él un juego imprescindible para todos los amantes de las emociones fuertes y uno de los mejores títulos para Saturn, consola para la que, por cierto, este juego saldrá en exclusiva. Un compacto absolutamente brutal.

Ranking:
Quake

Duke Nukem



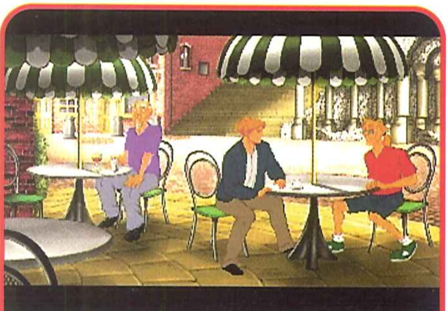
¡VIVA la aventura!

Broken Sword II: The Smoking Mirror



El juego está completamente traducido y doblado al castellano. Esto hace que resulte realmente cómodo jugar, pues podremos prescindir de leer los subtítulos y nos dará la sensación de estar "viviendo" la aventura.





En esta segunda parte nos encontraremos con algunos escenarios y personajes de la primera. En este café parisino veremos al gendarme -ya jubilado- y a nuestro rival sentimental, André.



George Sttobard (que no Conrad) y Nico Collard no han podido descansar durante mucho tiempo. Tras los sucesos de «Broken Sword», esta pareja se ve involucrada en una nueva aventura mucho más siniestra e inquietante.

El grupo de programación Declarations ha generado para la ocasión una trama que se inspira en la cultura Maya precolombina y en uno de sus dioses, Tezcalipoca.

Al parecer, según cuenta la leyenda, dicho personaje era una deidad excesivamente sangrienta que fue encarcelada por un dios benigno en un espejo, el cual fue enterrado en lo más profundo de una pirámide. Años más tarde, los sacerdotes mayas descubrieron que cuando se diera una conjunción astral determinada, Tezcalipoca escaparía de su prisión, por lo que rezaron a su dios para que les proporcionara una manera de librarse de él para siempre. Sus ruegos fueron escuchados y les entregó tres escudos mágicos con el fin de eliminar de una vez por todas a Tezcalipoca. Lamentablemente, estos sucesos coincidieron con la conquista española, por lo que los escudos se perdieron.

De esta manera llegamos a la época actual, en la que un grupo de adoradores de Tezcalipoca se ha reorganizado y espera el regreso de su deidad. Tú, mientras tanto, deberás viajar por Centroamérica y tratar de encontrar los tres escudos.

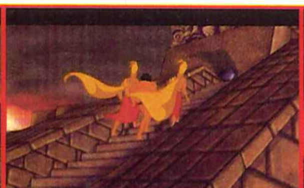
Dejando a un lado este atractivo argumento, lo cierto es que «Broken Sword 2» es un juego cuyo planteamiento y desarrollo resulta muy parecido al de su antecesor, pero que ha sabido mejorarlo en todos los aspectos. Tanto los gráficos -más nítidos y detallados- como los diálogos -algunos realmente ocurrentes y llenos de sarcasmo- están bastante más cuidados y el resultado global es una auténtica película interactiva que impresiona por su vistosidad y engancha por su argumento.

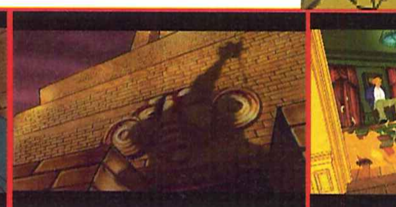
Tanto los amantes de las aventuras como los que quieran iniciarse en este género se encontrarán con un juego verdaderamente atractivo en todos los sentidos que les llevará a devanarse los sesos en la búsqueda de la solución de los numerosos problemas -algunos de ellos realmente difíciles- que se van planteando paulatinamente .

Si te gustan los retos a la inteligencia y jugar a detectives, no puedes dejar pasar este magistral título.

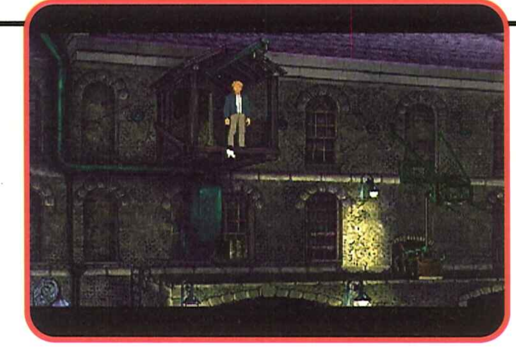
Jonathan Dómbriz













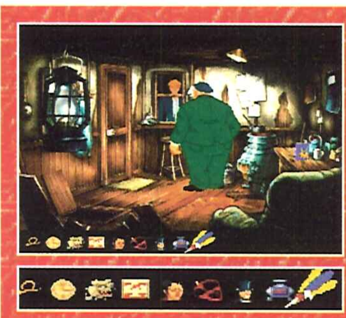
Las labores detectivescas de George Sttobard continúan en una aventura más atractiva y difícil que la primera entrega.

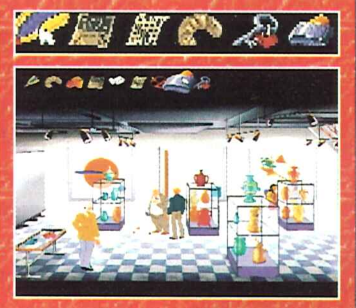


Las escenas de animación son más numerosas que en la primera parte, lo que nos hará sentirnos más metidos en la aventura.



Un interface estupendo

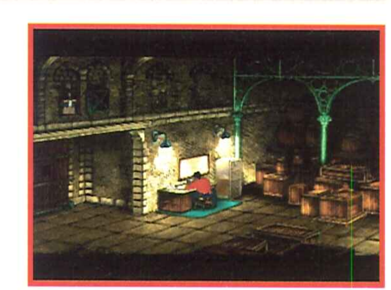




Uno de los grandes logros que Declarations creó para la saga «Broken Sword» es su cómodo interface. Con tan sólo pulsar un botón puedes acceder al inventario, donde podrás seleccionar el objeto que necesitas. Si pulsas otro, abrirás la opción de diálogo con los temas que puedes hablar con el personaje con el que estés.



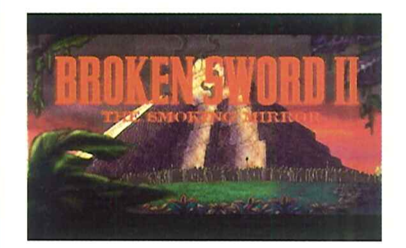
Gran parte de este juego se desarrolla en Centroamérica. Nuestro primer viaje fuera de Francia nos llevará a este mercadillo indígena.





La intro del juego es bastante enigmática, e intercala escenas del pasado en un templo maya con otras de la actualidad, en la que se da inicio al juego con una embarazosa situación para nuestro protagonista.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: AVENTURA GRÁFICA
Compañía: SONY
Programación: DECLARATIONS
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: --
Niveles de dificultad: --
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
Más nítidos y detallados que la primera parte y con más escenas de animación. Una sensacional película de dibujos animados.

SONIDO: 94
*Una suave y tensa banda sonora arropa el desarrollo de la aventura.
El doblaje al castellano en excelente y un detalle muy de agradecer a Sony España.*

JUGABILIDAD: 87
*El interface es extremadamente sencillo, por lo que te harás fácilmente con el control. Otra cosa es que descubras fácilmente lo que hay que hacer.
Las cargas se hacen algo pesadas.*

DIVERSIÓN: 92
Quienes gusten de ejercer de detectives van a encontrarse con una gran aventura, salpicada de detalles inteligentes y con grandes dosis de humor sarcástico.

VALORACIÓN: 92
*La impecable realización, tanto a nivel gráfico como de argumento, de «BrokenSword 2» da como fruto una sensacional -y difícil- aventura que se hace tremendamente envolvente y divertida.
Los conocedores de la primera entrega disfrutarán nuevamente con las peripecias de George Sttobart, mientras que los desconocedores de esta saga descubrirán una magnífica aventura que les hará pensar de lo lindo, les obligará a fijarse hasta en los más mínimos detalles y, en definitiva, les exigirá poner de manifiesto su intuición y sus dotes de investigador.
Imprescindible para quienes gusten de los juegos de inteligencia.*

RANKING:
Broken Sword 2
MundoDisco 2



automobili Lamborghini





En los circuitos existen atajos alternativos que pueden ayudarnos a restar tiempo a los rivales, siempre y cuando dominemos la dificultad que suelen conllevar, como, por ejemplo, conducir sobre grava.

Si quisiéramos resumir en una palabra la esencia de «Automobili Lamborghini» habría que usar "simulación", porque si en algo destaca este cartucho es en haber sabido captar perfectamente la esencia del control de los coches para hacernos partícipes de sensaciones casi reales.

El nivel de conducción es realmente bueno y se ha logrado una respuesta de los vehículos asombrosa. Además, dos niveles de dificultad nos permiten disfrutar de una conducción suave y sensible, pero segura, o bien de un alarde de pilotaje donde cada curva es un derrape y el contravolante se convierte en la segunda acción más importante después de acelerar. En ambos casos todo está revestido por unos gráficos sumamente efectivos, con circuitos detallados y de suave scroll y con coches que se reconocen a la legua.

En la primera partida posiblemente os parecerá que la sensación de velocidad se queda algo corta, que el juego es algo lento. Pero después, cuando os hayáis metido de lleno en la competición, os daréis cuenta de que le velocidad del juego es más que suficiente para intentar burlar al rival en las chicanes, derrapar a la entrada de los túneles o volar en los cambios de rasante. En una palabra, suficiente para proporcionar mucha, muchísima diversión. El equilibrio entre jugabilidad y velocidad está minuciosamente ajustado.

En lo que este juego sí puede quedar un poco justo es en el número de circuitos, seis. Y aunque estos poseen algunos atajos y tramos ocultos -además de poder ser recorridos en dirección contraria- lo cierto es que tampoco podemos decir que sean un exceso.

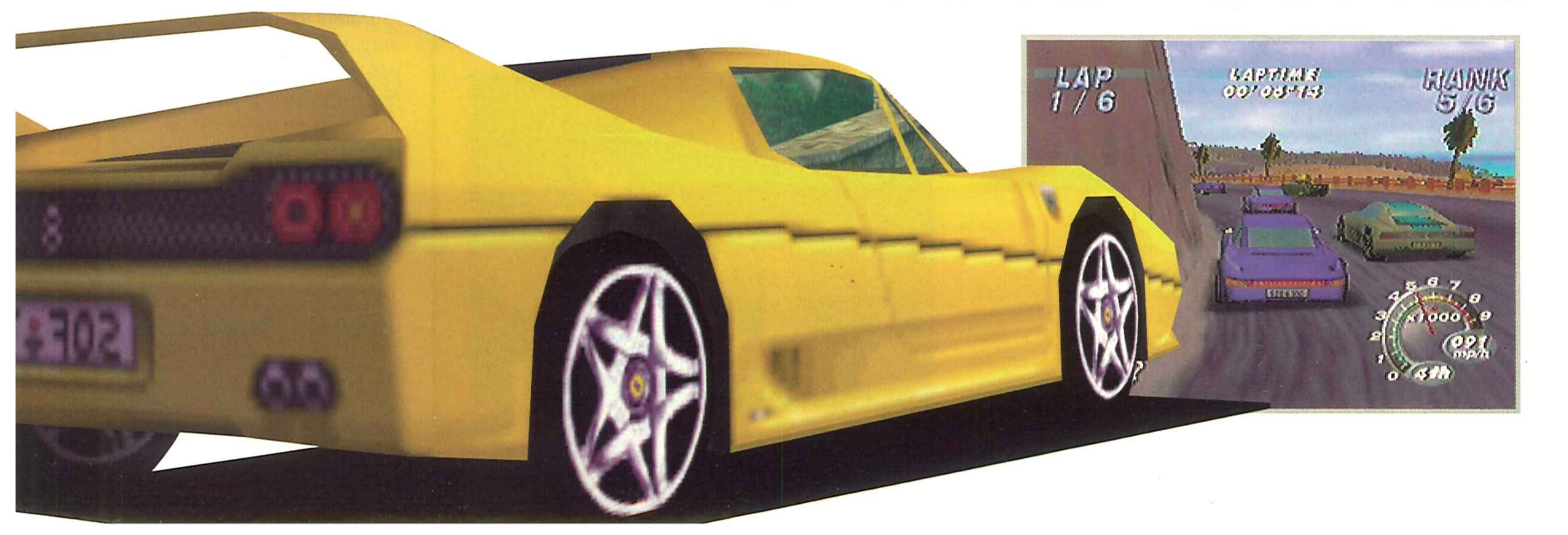
El número de coches, por su parte, también es suficiente, aunque sin alardes: dos modelos de Lamborghini iniciales (con tres variantes de color cada uno) y otros 4 ocultos (con sus respectivas variantes), hacen un total de 18, si bien son realmente 6 los modelos con características diferentes.

Los modos de juego nos permiten optar entre arcade y campeonato. En el arcade podemos optar por jugar contra el crono, correr los circuitos independientemente o en dos grupos, fácil y difícil, de tres circuitos cada uno. En el campeonato deberemos correr los seis circuitos básicos, aunque podemos elegir el número de vueltas y las veces que los recorreremos.

Todo ello da como fruto un muy buen juego de carreras, que se convierte por el momento en la opción más interesante para Nintendo 64.

Sonia Herranz

Estética en movimiento



Este título de Titus se convierte en la oferta de mayor calidad dentro del género de la simulación "seria" de coches en N64.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Titus
Programación:	Titus
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	64 megas



A los coches nos les falta detalle y, además de conducirse con gran realismo, cuentan con cambio manual y automático y freno de mano, todos los modelos tienen luces de frenos perfectamente sincronizadas con la acción y además pueden hacer trompos impresionantes. Un auténtico espectáculo digno de verse.

Este juego admite el "rumble pack", lo que te permitirá notar las vibraciones que se produzcan por choques o salidas de la pista.

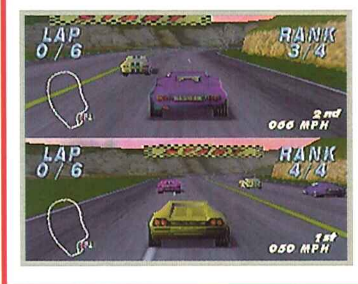


Al principio disponemos de 2 modelos de Lamborghini (arriba) con variantes en tres colores. Después podremos ganar otros 4 modelos más. Abajo podéis ver dos versiones del mismo modelo de Porsche.



Para uno, dos, tres y hasta cuatro corredores.

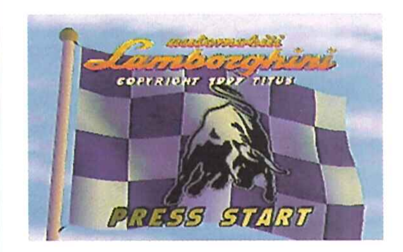
En un juego de estas características hay pocas cosas más divertidas que enzarzarse con varios amigos a disfrutar de carreras simultáneas. En «Lamborghini» podremos participar hasta 4 jugadores, pero, aunque la calidad del juego apenas sufre, la velocidad sí se ve un poco mermada.







En las carreras largas será necesario entrar en boxes para repostar y cambiar los neumáticos. En este momento también interviene el jugador, quien deberá realizar algunos movimientos con el pad para llevar a cabo más deprisa esta maniobra.



Gráficos: 90
La calidad de los coches, la nitidez de los escenarios y el suavísimo scroll sólo necesitarían un pelín más de velocidad para hacerse perfectos.

Sonido: 88
Una banda sonora de esas de las de mover el esqueleto con unos efectos de motor que casi parecen grabados en la pista. Se puede regular el volumen de uno y otro.

Jugabilidad: 90
El manejo de los vehículos es estupendo con la ventaja añadida de poder regularlo según nuestra habilidad hasta llegar a pasar todas las curvas atravesando el coche y sacando humo del asfalto.

Diversión: 90
Peca de escasez de circuitos, aunque los modos de juego se han distribuido los suficientemente bien como para que se note poco. Por supuesto, el modo multijugador añade alicientes.

Valoración: 90
Parece que el tema del escaso número de circuitos va a ser una constante en los juegos de coches de N64. Al menos, los amigos franceses de Titus han sabido compensar esta deficiencia a base de un jugabilidad brillante y una inteligente combinación de modos de juego que disimula esta escasez . Acostumbrados a otros vertiginosos simuladores de velocidad quizás este juego parezca un poco lento, pero salvando este detalle lo cierto es que es un muy buen simulador y muy atractivo a nivel gráfico.

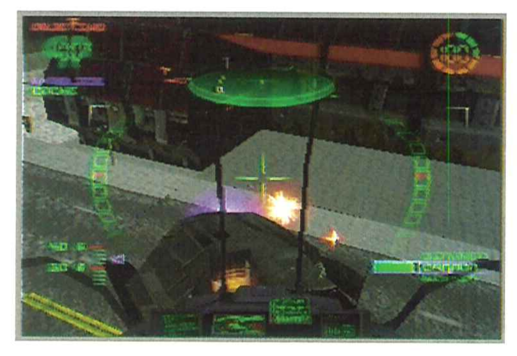
Ranking:
Lamborghini
MRC
F-1 Pole Position





Las numerosas escenas renderizadas que aparecen a lo largo de los 2 CD´s de los que consta «G-Police» poseen una calidad pocas veces vista en un juego. Os dejarán, literalmete, con la boca abierta.

G.POLICE







Las colonias espaciales de la Tierra tienen al cuerpo G-Police para defenderse de la delincuencia a gran escala, la mafia, el tráfico de armas, el terrorismo... La G-Police utiliza destructores, unas máquinas mitad avión mitad helicóptero, cuya versatilidad les hace ideales para los combates urbanos y que nosotros deberemos pilotar en este juego. Sin embargo, la historia que rodea a este compacto es mucho más compleja y una espectacular y larguísima intro nos pondrá en antecedentes de la historia de la Tierra, de las colonias y del protagonista. Estas impresionantes escenas -de las más alucinantes que se han visto- se repetirán entre diferentes misiones, de manera que casi nos parecerá estar viviendo una película.

«G-Police» es un "shoot'em up" 3D que se juega desde el interior de una de estas naves y que nos invita a completar 35 misiones realizando todo tipo de trabajos: requisar armas de contrabando, escoltar un coche, proteger un edificio, limpiar el camino a una patrulla de tierra o acabar con todos los cazas enemigos de un sector, si bien nuestra labor se limita prácticamente a disparar contra las naves o vehículos enemigos. Gracias a que Psygnosis ha doblado las voces al castellano, nos enteraremos perfectamente de en qué consisten nuestras misiones, detalle que contribuye enormemente a que nos metamos de lleno en el juego.

«G-Police» nos obligará a recorrer palmo a palmo sus amplísimos mapeados 3D, a la búsqueda desesperada de los objetivos y sorteando los altos y sólidos edificios de las diferentes bases espaciales.

Y lo cierto es que jugar resulta un poco complicado, pues el control de la nave se hace algo costoso y, especialmente en los combates entre edificios, la cosa se vuelve algo embarullada. Si previamente jugamos los cinco niveles de entrenamiento el tema se simplificará ligeramente, pero tampoco en exceso.

Este problema viene motivado por la ausencia de horizonte: la sensación de avanzar hacia un muro negro que de pronto se convierte en una calle, un edificio o la malla que marca el límite de la base , resulta un poco agobiante. Por otra parte, la oscuridad que preside todo el juego consigue aumentar aún más esta atmósfera de tensión.

En definitiva, estamos ante un título que demuestra un impresionante trabajo a nivel gráfico, pero al que le falta un toque de jugabilidad y acción para haberse convertido en una auténtica joya.

Sonia Herranz





A lo largo del juego se nos dará todo tipo de información sobre armas, misiones, objetivos y estadísticas. Todos estos datos están en castellano, al igual que las voces, que también han sido dobladas. Un punto positivo para Psygnosis.











La realización técnica de este juego es sobresaliente y la idea de pilotar un helicóptero en las tres dimensiones resulta muy sugerente. El ambiente es, quizás, excesivament e oscuro.

ARMAS

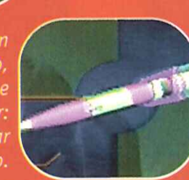
Baliza táctica: *Sirve para señalizar una posición a las patrullas de tierra.*



Cañón Standar: *Es el arma habitual de la nave. Nunca se gasta, aunque sí se calienta.*



Misil infrarrojos: *Una vez localizado el objetivo, es capaz hasta de tomar curvas.*



Misiles: *gran poder destructivo, aunque no se pueden dirigir: hay que estar seguro del blanco.*



Misil Henschel: *Localizan al enemigo a gran distancia y tiene un buen poder destructivo.*



Paralizador: *Inmoviliza al enemigo para que lo detengan las patrullas de tierra.*

Simulación 3D de lujo para un complejo "shoot'em up" que te invita a pilotar un helicóptero futurista.

Una aeronave con vistas.

Existen cinco perspectivas desde las que jugar: tres exteriores y dos interiores. Las más adecuadas son las interiores (con o sin panel de mandos), mientras que las exteriores son algo más vistosas pero menos jugables.



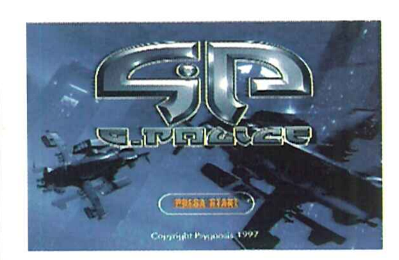








Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	WHEEL HAUS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	35
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	2 CD's



GRÁFICOS: 92
La sensación de volar en las 3D está realmente bien conseguida y los escenarios, aunque oscuros y con poca profundidad, son impresionantes. Las escenas renderizadas son una pasada.

SONIDO: 93
La banda sonora es de las de escucharse en el equipo de música. El detalle de las voces en castellano, impagable.

JUGABILIDAD: 84
El punto débil del juego: el control de la nave no es sencillo y a veces no sabes muy bien dónde estás. Complicadillo.

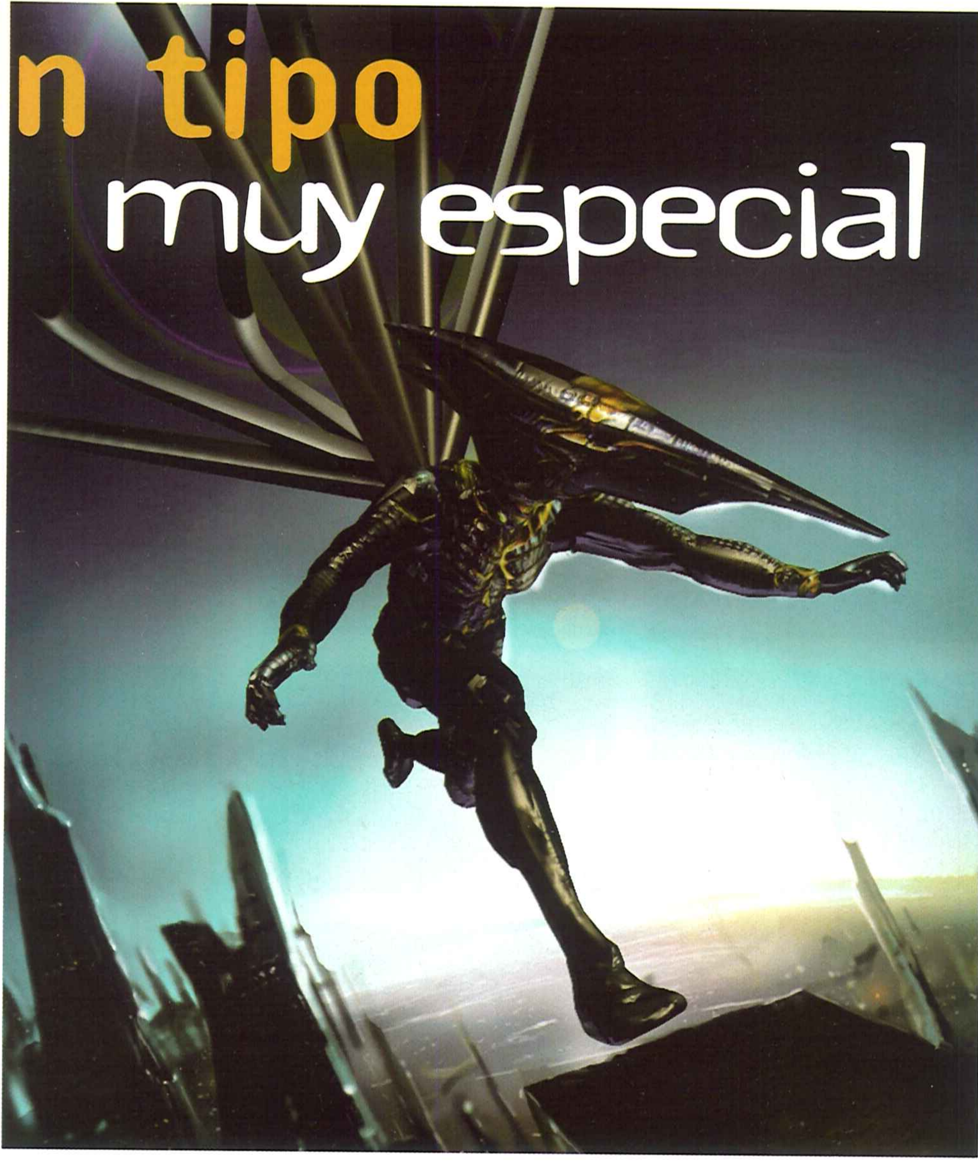
DIVERSIÓN: 89
En un juego que impresiona por su aspecto pero que en principio resulta un tanto "duro". Si consigue engancharte, tendrás misiones y diversión para rato.

VALORACIÓN: 90
«G-Police» es de esos juegos que tiene una realización imponente y desde las alucinantes escenas de la intro -traducidas al castellano- ya te das cuenta de que estás ante un trabajo sumamente cuidado.
Sin embargo no es un juego que se deje disfrutar desde el principio.
El control del helicóptero se hace complejo y la cantidad de enemigos que aparecen en la pantalla es, en muchos momentos, escasa.
Si consigues pasar esta primera fase de adaptación descubrirás un "shoot´em up" con vocación de simulador de una gran calidad y que posee suficientes misiones como para entretenerte durante semanas.

RANKING:
Nuclear Strike
G-Police

Un tipo muy especial





A estas alturas es prácticamente imposible que no hayas oído hablar de este título. De la misma manera que una estrella fugaz, «MDK» irrumpió con fuerza en el mundo del PC, en donde dejó una legión de admiradores incondicionales. Ahora, trata de repetir ese éxito en PlayStation. ¿Será capaz de lograrlo?

La historia comienza en el espacio, con el doctor Fluke Hawkins, su ayudante Kurt y su perro Huesos. Desde su nave son testigos del terrible ataque de los Streamriders, al mando del diabólico Gunter Glut, a la Tierra. Siendo el tiempo un factor crítico, el doctor Hawkins elabora rápidamente un traje especial y un arma para Kurt, que tendrá que destruir las cuatro enormes ciudades mineras y al propio mundo alienígena, en un desesperado intento por salvar nuestro planeta.





Dave Perry y su equipo nos sorprenden con un revolucionario "shoot´em up" en el que te desenvolverás por escenarios 3D totalmente surrealistas, bajo dos perspectivas distintas. La primera, y la que utilizarás más frecuentemente, es la vista en tercera persona, con la cámara situada a las espaldas del personaje, con la cual verás a Kurt avanzar mientras disparas su arma sobre todos los enemigos accesibles.

Pero el juego también incluye situaciones en las que la técnica y la precisión son preferibles a la velocidad y al gatillo fácil, por lo que podrás unir la ametralladora al casco del personaje y obtendrás un preciso y letal rifle francotirador, que te permitirá -bajo una perspectiva subjetiva- contemplar blancos situados a más de un kilómetro de distancia. De esta manera podrás eliminar a un enemigo especialmente duro antes de que pueda verte.

Otro dispositivo básico con el que cuentas para ayudarte en tu misión es el paracaídas, que te permitirá acceder a zonas de otro modo impracticables. Aparte de este equipo, dispondrás de algunas ayudas que Huesos te lanzará muy de vez en cuando, por lo que tendrás que racionarlo todo sabiamente, ya que la inteligencia artificial de los enemigos es impresionante. Gracias a ella te atacarán en los lugares en los que puedan hacerte más daño y se esconderán para tenderte emboscadas, lo cual provocará que te pases auténticamente en tensión todo el juego.

Como valoración global podría decir que «MDK» es un juego excelentemente realizado, pero también bastante extraño y barroco, con una ambientación lúgubre, que resulta desconcertante visualmente y cuya jugabilidad puede hacerse dura y áspera para determinado tipo de usuarios. Un título controvertido que levantará odios y pasiones, Pero que conste que a mí personalmente, me parece un auténtico juegazo.

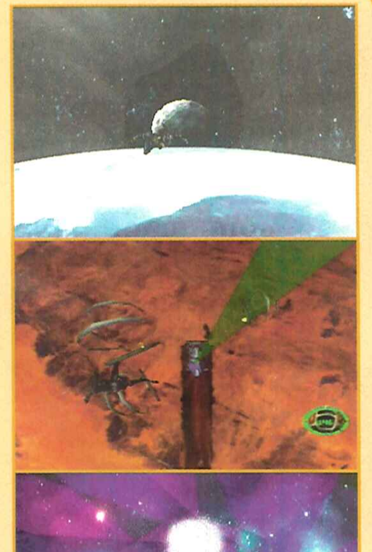
Jonathan Dómbriz

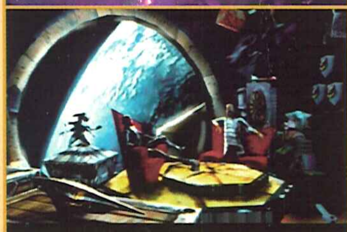
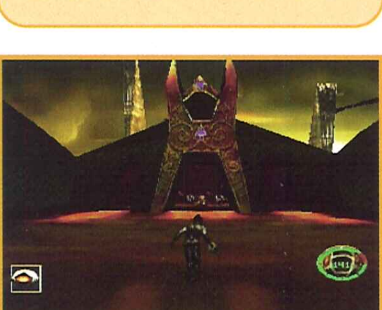


Los enemigos del juego están dotados de inteligencia artificial y unos serán más listos que otros. Algunos serán capaces incluso de hacerte emboscadas.



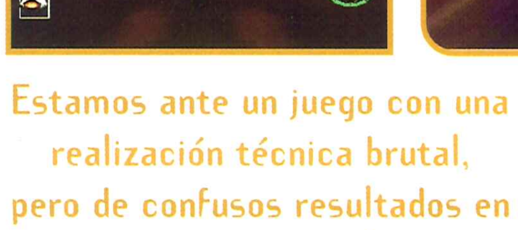
Al ser un juego tan complejo, MDK incluye una serie de frases -en castellano- que aparecen en pantalla para indicarte la labor que tienes que realizar. De esta manera, el juego resulta algo más asequible, aunque se trata de un reto difícil.



Al comienzo y al final de cada misión, controlarás a Kurt en un vuelo libre por el espacio, en el que podrás recolectar objetos. Sólo en el vuelo final, si las cosas se complican, Huesos te rescatará.



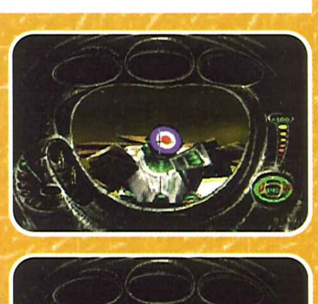
El apartado gráfico de «MDK» ofrece una calidad indudable, fuera de lo común. Otra cosa es que te sientas "cómodo" en este mundo alienígena, oscuro y tétrico. Y sumamente peligroso...

Estamos ante un juego con una realización técnica brutal, pero de confusos resultados en cuanto a su jugabilidad.



Modo francotirador

En el momento en el que lo deseemos podremos pasar al modo francotirador, con el cual podremos apuntar a objetivos situados a gran distancia gracias a un zoom. Sin embargo, en este modo tendremos que permanecer quietos.




Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade
Compañía:	Virgin
Programación:	Interplay
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	50
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 92

Los sorprendentes escenarios alienígenas en 3D van cambiando a formas cada vez más surrealistas, que si bien a veces son extremadamente confusas, no por ello se puede negar su calidad.

Sonido: 90

Una trepidante banda sonora sirve de telón de fondo a los progresos de Kurt. Viene acompañada por unos impresionantes efectos sonoros, sobre todo en las explosiones.

Jugabilidad: 85

Extraña, con demasiados cambios de ritmo. El personaje se maneja bien, pero a veces cuesta realizar algunos saltos.

Diversión: 88

Es una especie de "shoot´em up" 3D, pero con unas connotaciones extrañas. Resulta algo durillo, pero puede acabar enganchándote por completo.

Valoración: 89

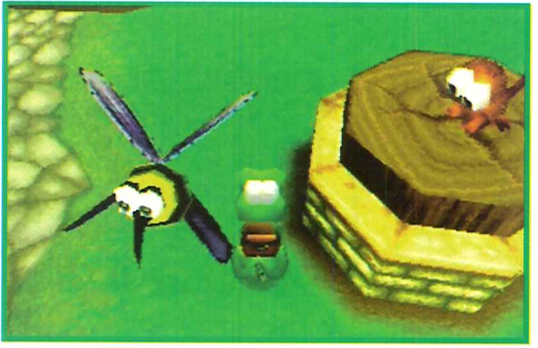
Muy pocas veces nos hemos encontrado con un título como este «MDK», del cual no podemos aseverar firmemente si es un juego bueno o malo. Dave Perry ha creado un producto totalmente innovador, impecable a nivel técnico, pero algo extraño, con un desarrollo basado en el "shoot´em up" pero que no tiene un ritmo uniforme debido a que el modo francotirador -inevitable a veces- frena la rápida acción general.
En la redacción ha generado una gran división de opiniones. A mí personalmente me parece una maravilla, pero reconozco que es un juego que para mucha gente puede resultar demasiado barroco.

Ranking:

No se nos ocurre ningún juego con el que compararle.

CROC

Un cocodrilo muy singular











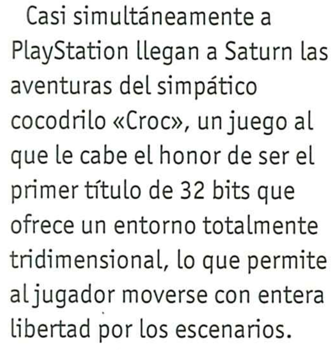


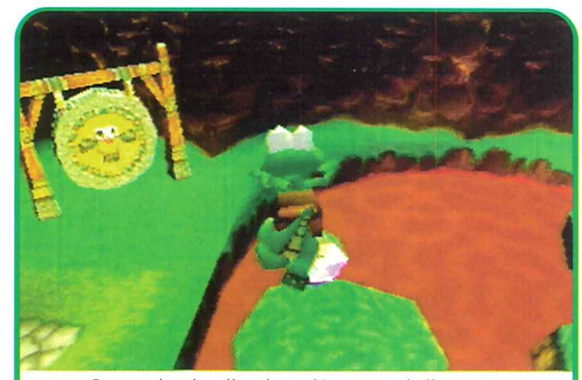
Casi simultáneamente a PlayStation llegan a Saturn las aventuras del simpático cocodrilo «Croc», un juego al que le cabe el honor de ser el primer título de 32 bits que ofrece un entorno totalmente tridimensional, lo que permite al jugador moverse con entera libertad por los escenarios.

Esta versión para Saturn es prácticamente igual a la que comentamos hace un par de meses para PlayStation, aunque presenta algunas diferencias dignas de mención. Para empezar, los escenarios tiene un aspecto más consistente, e incluso los personajes están más detallados. Por contra, parece como si este aspecto le restase algo de velocidad, ya que el entorno 3D rota con cierta lentitud y los tiempos de carga se ven aumentados. El colorido, sin embargo, es mayor, con una gama más variada y brillante que hace que el juego resulte todavía más bonito que en la versión para la máquina de Sony.

Dejando a un lado las comparaciones, lo cierto es que el juego resulta sumamente divertido, largo y adictivo. Rescatar a nuestros amigos los Gobos de las garras del Barón Dante se convierte en una entretenida experiencia que nos hará recorrer 45 fases saltando sin parar y recogiendo todo tipo de ítems mientras la acción alterna entre multitud de escenarios, desde fases con escenarios arenosos y desérticos a mundos helados donde la nieve y el hielo son la nota predominante.

Muy recomendable.

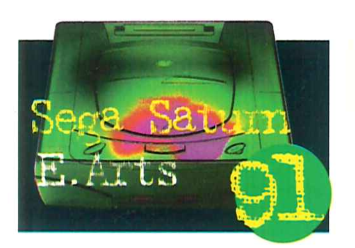




Para poder visualizar la acción en este bello entorno tridimensional, tendremos a nuestra disposición un completo juego de cámaras que podemos variar en cualquier momento.



No os dejéis engañar por la simpática apariencia de los personajes: «Croc» es un juego difícil cuya plétora de enemigos y complicados niveles os pondrán las cosas muy difíciles.



Tanta velocidad duele...
¿Vale la pena?
Extreme G.



Extreme G™ te conduce a toda velocidad a un nuevo nivel de juego, marcando la pauta como el más rápido y gráficamente más impresionante que Nintendo® 64 tiene el honor de ofrecerte.
"No habéis visto nada más rápido"
(Nintendo Acción)



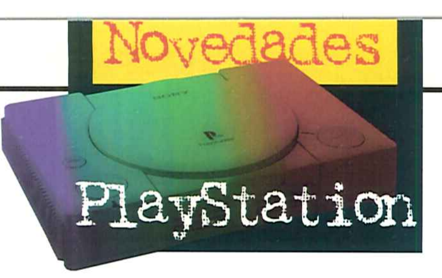
TE LLEVA AL LÍMITE







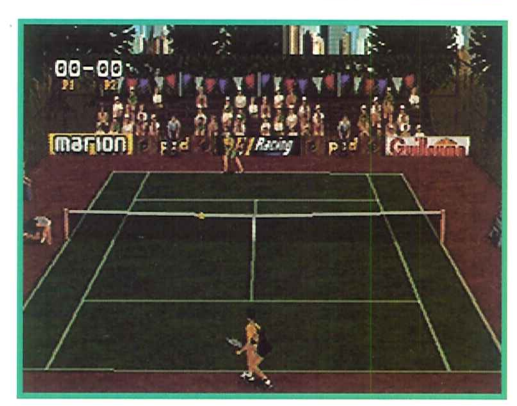
Distribuido por New Software Center Company, S.L.
Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60

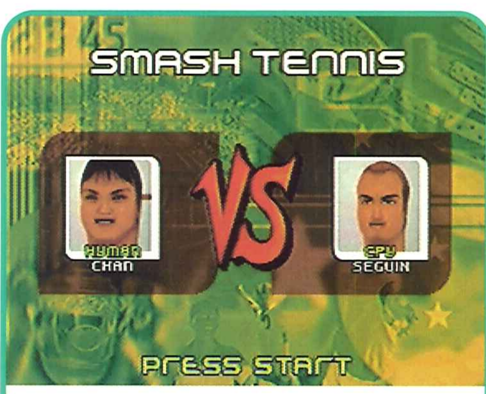


El otro deporte REY



Los jugadores no sólo se diferencian por su aspecto físico, sino por sus características técnicas. Además, cada uno de los 8 jugadores disponibles -más dos secretos- tiene un golpe especial específico.





Existen dos modalidades de juego: exhibición y campeonato. En cualquier caso, la diversión está garantizada y tan sólo es cuestión del momento y las ganas elegir una opción u otra.

«Tennis Arena» es el último juego de Ubi Soft que nos acerca al deporte de la raqueta y que nos permitirá sumergirnos de lleno en una competición fascinante, en la que temblaremos de emoción desde el primer instante en que salgamos a la pista.

Empecemos conociendo a los jugadores. Cada uno de ellos tiene unas características propias, que van desde detalles tan insignificantes como la altura o el color de la camiseta, a otros más relevantes como en qué tipo de pista van mejor o su nivel de resistencia al cansancio.

Este último rasgo es especialmente importante, ya que afectará profundamente al resultado del partido: cuando un jugador comienza a cansarse, aparece una estrella de color amarillo a sus pies, que irá cambiando lentamente a un color anaranjado. Al mismo tiempo, sus reacciones se irán ralentizando y llegará un momento en el que le será prácticamente imposible desplazarse por el campo, mientras que el contrario no parará de anotarse sets.

Precisamente para que no te sea difícil puntuar, «Tennis Arena» tiene unos controles muy sencillos que te permitirán efectuar espectaculares saques, increíbles voleas y asombrosos saltos.

Por si fuera poco, junto a todo este repertorio de golpes genéricos, cada jugador tiene su propio estilo de juego, tres golpes especiales (derecho, revés y super smash) y un golpe súper especial.

En lo relativo a los campos,

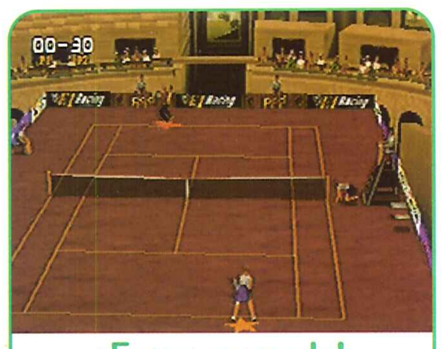
«Tennis Arena» tiene cinco pistas situadas en pintorescos lugares, que van desde el Central Park de Nueva York a las pirámides de Egipto, pasando por una construida en pleno centro del Coliseo romano. Las canchas no sólo varían en su ubicación, sino en su composición (césped, hierba espesa, arcilla, etc.), así como en el momento del día en el que tiene lugar el partido, lo que contribuye a hacer el juego mucho más variado.

Además, tiene dos tipos de encuentros: el partido de exhibición y el torneo internacional. Dentro del primero, cuenta además con el gran aliciente de que no necesitas a ningún amigo para jugar los encuentros de dobles, ya que la consola controlará a los dos rivales y a tu compañero.

Como veis, alicientes y opciones no le faltan a este sensacional título que, además, tiene una realización técnica notable, lo que le convierte en el mejor simulador de tenis para PlayStation.

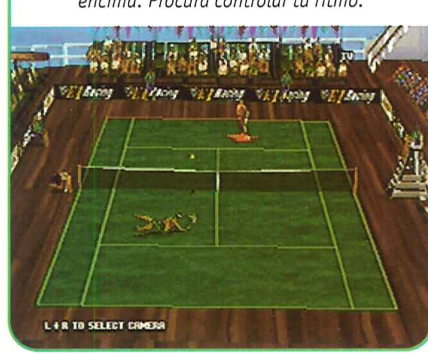
Jonathan Dómbriz





¡Estoy cansado!

Una actividad física intensa acabará cansando a los jugadores. El color de la estrella que aparece a sus pies te indicará de manera evidente el nivel de agotamiento que llevan encima. Procura controlar tu ritmo.

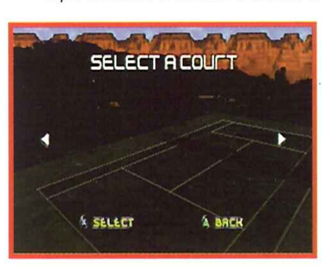


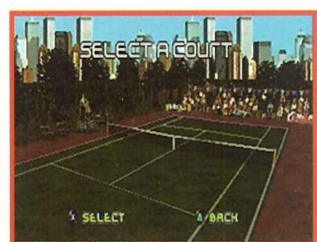




Campos para todos los gustos

Sin duda alguna uno de los mejores logros de«Tennis Arena» son los 6 curiosos escenarios en los que se celebran las competiciones. Pero los cambios no se reducen a la localización de las pistas, sino también el tipo de suelo o a la hora del día en la que tienen lugar los partidos.

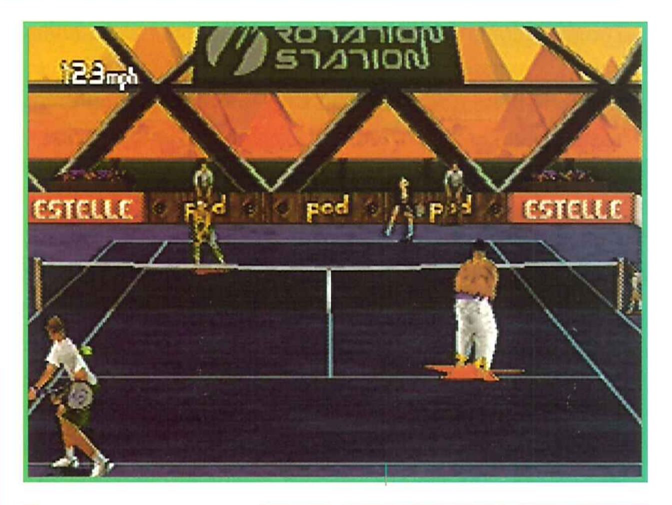






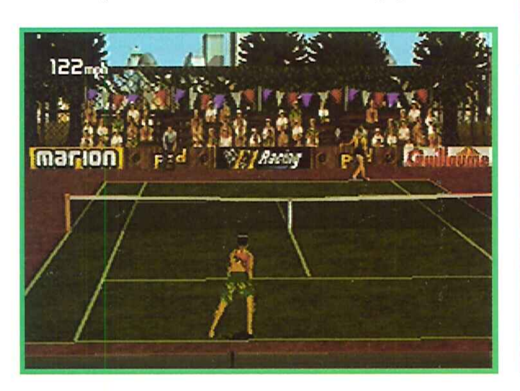


Si te gusta el tenis, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar con este magistral simulador de la compañía francesa Ubi Soft.





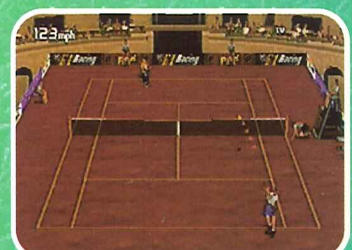
Este juego te ofrece la posibilidad de jugar un partido de dobles con tres amigos más, pero también podrás jugar tú sólo y la consola controlará al resto de jugadores.



¡Cuidado con el tiro!

Los golpes especiales, capaces de convertir un saque de apariencia inofensiva en un cañonazo con fuerza más que suficiente para atravesar tu raqueta, son uno de los detalles más logrados del juego. Un toque arcade para un gran simulador.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Tenis
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Smartdog
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	4 torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 90
Los jugadores tienen unas animaciones muy fluidas y realistas. Son especialmente destacables las repeticiones de las jugadas.

Sonido: 90
Excelentes sonidos de fondo, que logran recrear a la perfección el ambiente que se vive en las canchas.

Jugabilidad: 92
Desde el primer momento consigue llegar al jugador, ya que transmite toda la emoción y la magia del tenis.

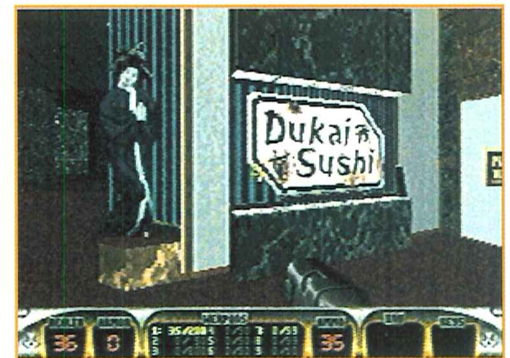
Diversión: 91
Tiene el realismo necesario y suficientes elementos novedosos como para que puedas jugar durante innumerables horas sin cansarte.

Valoración: 91
En estos días estamos asistiendo a la aparición de una nueva generación de juegos que toman elementos de varios géneros distintos. «Tennis Arena» es uno de ellos, y consigue introducir un aire de arcade al género de la simulación deportiva sin ningún menoscabo de la jugabilidad.
Los controles son sencillos, la acción rápida y sin pausa , el sonido impresionante y los gráficos de una gran belleza, características que, junto a su estilo, su gracia y su simpatía, le aseguran el juego, el set y el partido.
El mejor y más divertido simulador de tenis que hemos visto.

Ranking:
- **Tennis Arena**
- Pete Sampras Tennis
- Smash Tennis







El "shoot´em up" más salvaje

Qué se puede decir de «Duke Nukem 3D» que no esté dicho ya: uno de los "shoot'em up" subjetivos más exitosos de todos los tiempos que tras su arrolladora aparición en PC hace ahora su recorrido triunfal por las consolas.

Si el mes pasado presentábamos la novedad de Saturn, ese mes le toca a la PlayStation; mientras, continuamos a la espera de ver la conversión de Nintendo 64.

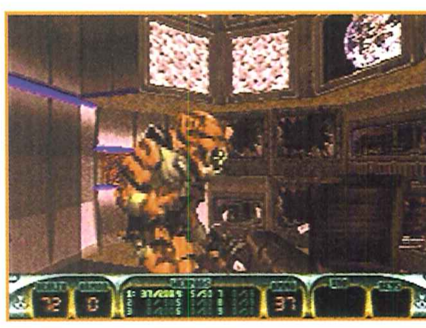
Ningún sistema parece estar a salvo de este sensacional y salvaje juego que en esta versión de PlayStation trae además alguna que otra jugosa novedad. El juego consiste, como supongo que ya sabéis, en impedir que una horda de belicosos alienígenas tome la ciudad de Los Angeles. Así que, escopeta al canto, tendremos que ir eliminando todo bicho que se nos ponga por delante en los tres escenarios distintos que componen el juego. Desde las calles de la ciudad hasta una enorme base lunar tendremos veintinueve fases en las que habrá que sudar de lo lindo para completarlas, ya que el nivel de dificultad se las trae. Pero para que la espera haya merecido la pena, esta versión no se quedará ahí: además de los tres escenarios normales, tendremos un nuevo episodio diseñado exclusivamente para la ocasión que elevará las cotas de dificultad a extremos insospechados (su primer nivel se llama "Zona de pesadilla").

También hay que reseñar una mejora gráfica con respecto a la versión de Saturn mediante la inclusión de una opción de filtro que disminuye el alto grado de pixelado que caracterizaba a este juego. Pero como ya sabéis, el punto fuerte del juego no son tanto sus gráficos como su capacidad para ofrecerte acción sin límites. El grado de realismo de sus escenarios, la originalidad de sus armas e ítems y su alto nivel de interacción hacen de este juego un producto muy recomendable.





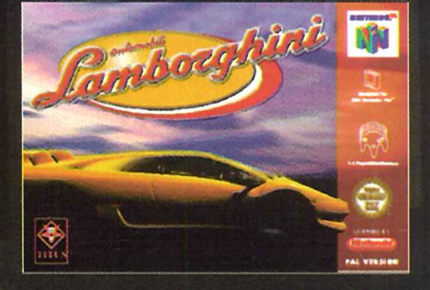
«Duke Nukem» llega por fin a la PlayStation cargado con las dosis de acción salvaje que siempre lo han caracterizado. En esta versión tendréis además un nuevo escenario.








- Hasta 4 jugadores simultáneamente.
- Hasta 24 coches disponibles.
- Seis estimulantes circuitos, más la bonificación de modo de carrera en sentido contrario.
- 4 estilos de carreras diferentes: arcade, carrera única, campeonato y contrarreloj.
- Compatible con el Rumble Pak™ y el volante.
- Posibilidad de salvar tiempos récord.
- Diversas opciones: cambio de marchas manual o automático, boxes, pantalla dividida (2, 3 ó 4 jugadores).









TITUS

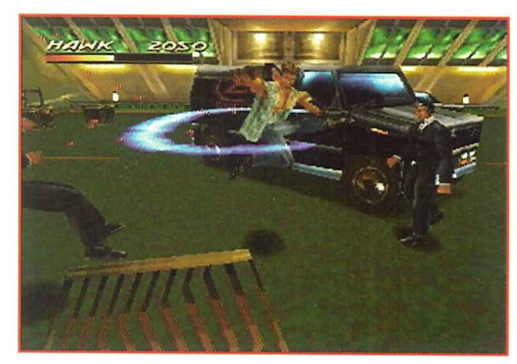


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76

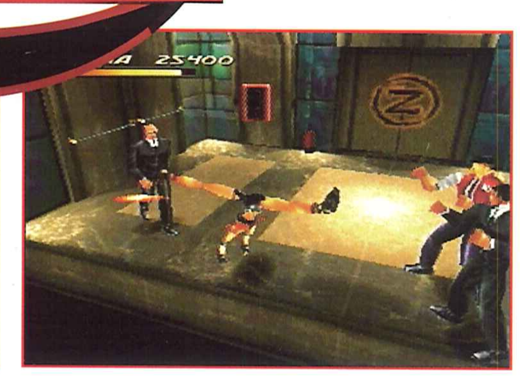


FIGHTING FORCE

¡PUÑOS fuera!







Como sabéis, el género clásico del "beat´em up" (ese tipo de juegos en los que nuestra labor principal consiste en recorrer diferentes lugares repartiendo mamporros a diestro y siniestro) no se ha prodigado mucho en las 32 bits. Sin embargo, a juzgar por muchas de vuestras cartas, es uno de los géneros preferidos por muchos usuarios.

Pues bien, como se suele decir, si queréis caldo, tomad dos tazas, o en otras palabras, aquí tenéis el juego con el que seguro se os colmarán todas vuestras ansias de acción.

Core ha completado un título a la antigua usanza, donde sólo importa acabar con los malos e impedir que ellos acaben con nosotros, con el aliciente de una realización técnica de auténtico lujo.

Todo consiste en elegir a uno de los cuatro protagonistas (o a dos de ellos si jugáis a dobles) y embarcarnos en un verdadero maremoto de golpes, peleas, disparos y explosiones de todo tipo.

Cada personaje cuenta con un amplio repertorio de movimientos y golpes espectaculares, a los que se les une la posibilidad de poder usar casi cualquier cosa que aparezca en los escenarios, desde palos, botellas o pesados objetos arrojadizos hasta pistolas, bazokas o escopetas, todas ellas con munición limitada

Además de esta

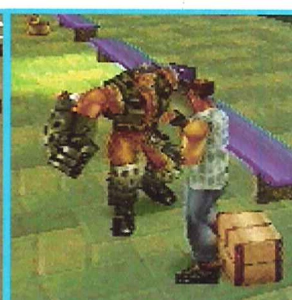
arrolladora avalancha de acción, el juego ofrece un nivel técnico impresionante, como el hecho de desarrollarse en un entorno 3D que permite a los protagonistas moverse con total libertad por los decorados. O el excelente acabado gráfico, que nos muestra suaves y realistas animaciones, diseños muy detallados, algunas escenas animadas y sensacionales efectos de sonido. Todo ello, unido a la presencia de bastante "salsa de tomate", configura un juego muy realista, pero quizás excesivamente efectista y demasiado duro.

«Fighting Force», aparte de las impactantes y agresivas peleas, apenas ofrece nada más, pero si lo que buscáis es un "beat´em up" cargado de acción, sin duda aquí la vais a encontrar a raudales. Quienes gusten de pensar en los juegos, abstenerse.

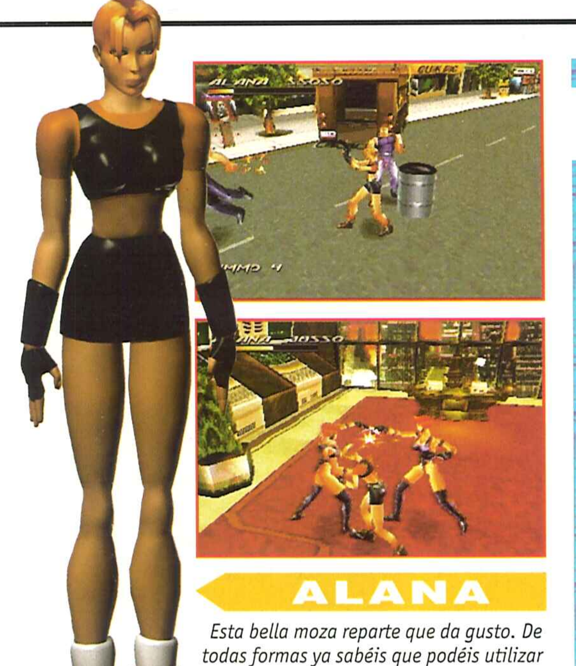
Manuel del Campo

Como en todo beat´em up que se precie, en este juego no podían faltar los clásicos jefes de final de fase. Como podéis suponer, se trata de tipos realmente difíciles de tumbar.









ALANA

Esta bella moza reparte que da gusto. De todas formas ya sabéis que podéis utilizar cualquier arma o utensilio que encontréis, como la pistola de la imagen de arriba.

Tortas a dos bandas

No hay duda de que para enfrentarse a los malos es mejor hacerlo acompañado.

El modo de dos jugadores resulta más divertido, aunque sólo sea por el hecho de poder zurrar a tu compañero si se pone muy pesado.





SMASHER

Este pedazo de bruto es capaz de acabar con algunos enemigos de un sólo golpe. Algunos malos son más duros que otros y por tanto requieren más "atención".





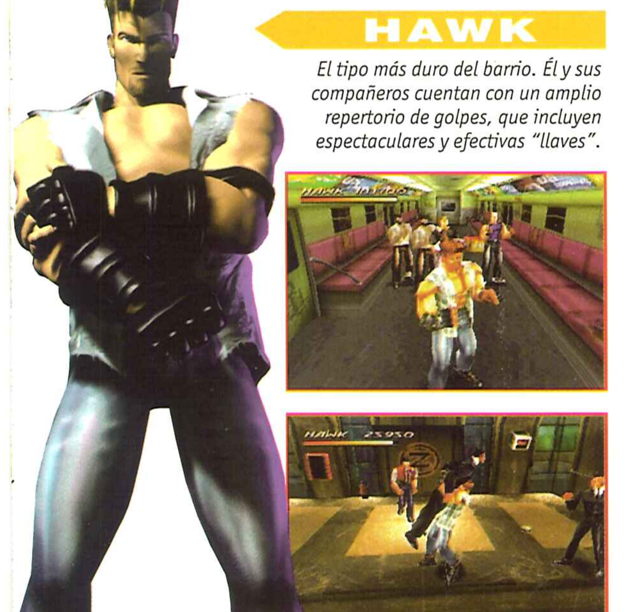




Este "beat'em up" de Core presenta una impecable realización técnica, pero a la larga se hace un poco repetitivo.

Los Items

Otro elemento clásico y fundamental en este tipo de juegos: los items. A lo largo de las fases encontraréis objetos que os proporcionarán puntos o energía. esta última a veces en forma de latas de refresco.



HAWK

El tipo más duro del barrio. Él y sus compañeros cuentan con un amplio repertorio de golpes, que incluyen espectaculares y efectivas "llaves".



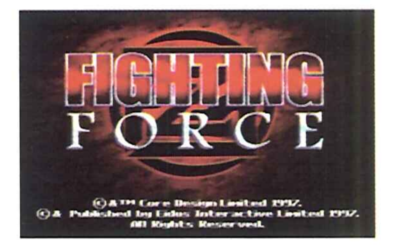


MACE

La otra chica del grupo es todo un carácter. Ella y sus amigos pueden hacer uso de golpes especiales, muy efectivos pero que les resta energía a ellos mismos.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	CORE
Programación:	CORE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Los decorados 3D están muy cuidados y los movimientos de los personajes son muy realistas. Gran aspecto en general.

SONIDO: 93
Los efectos de sonido en los golpes, disparos, gritos y ruidos de metales o madera son perfectos. Tan reales que a veces duelen.

JUGABILIDAD: 90
Tan sencillo como coger el pad y ponerse a repartir. Los golpes son sencillos de ejecutar, incluso los especiales.

DIVERSIÓN: 84
En los primeros momentos es trepidante, pero al no ofrecer nada más que golpes y disparos, puede llegar a cansar.

VALORACIÓN: 89
Una cosa está clara: este es el mejor "beat´em up" -entendido como sucesor de «Double Dragon»- que hay actualmente en el mercado. Si buscáis sólo acción y peleas, este es vuestro juego, pues ha llevado a este género a su punto cúlmen. Ahora bien, si queréis algo más complejo, dónde haya que resolver algún enigma o razonar un poco, pensáoslo dos veces, porque aquí la única reflexión válida es cómo sacudir a los enemigos antes que ellos a nosotros. No hay ningún tipo de engaño: este juego ofrece una sola cosa, pero eso sí, con una brillante realización. Un último apunte: las peleas son demasiado... subidas de tono, lo que le hace un juego recomendado para adultos.

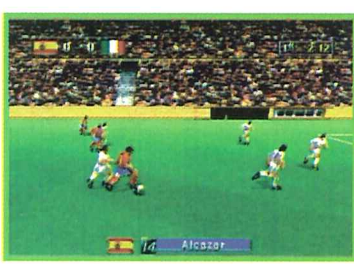
RANKING:
Fighting Force
El Cuervo







El SABOR del gol







WORLD WIDE SOCCER 98

El fútbol regresa a Saturn con una nueva entrega del juego que se consagró el año pasado, «World Wide Soccer».

La propia Sega se ha encargado de actualizar y mejorar esta secuela, con el objetivo de convertirla en la opción más atractiva para esta consola dentro del género.

Sin duda la novedad más impactante es la inclusión de la liga española de fútbol -una de las ausencias más señaladas por todo el mundo en la anterior versión- con todos sus equipos y la posibilidad de jugar una temporada entera con tablas de clasificación e incluso trofeo al máximo goleador.

Ya sabéis que al no contar con una licencia oficial los nombres de los jugadores no son reales (echadles un vistazo porque los chicos de Sega España se lo han debido pasar de miedo inventádoselos), pero gracias a la pertinente opción de edición de jugadores podéis entreteneros en crear todas las plantillas a vuestro gusto y actualizarlas cuando os venga en gana.

Menos novedades se aprecian en el juego propiamente dicho. El aspecto gráfico es exactamente el mismo, con la misma combinación de perspectivas y zooms y un diseño bastante cuidado, aunque algo más elaborado que en su antecesor. Sí aparecen también algunas animaciones nuevas -aunque escasas- en los remates a puerta y en la celebración de los goles.

En cuanto al desarrollo de los partidos tampoco se observa nada nuevo. El concepto de simulación sigue siendo el mismo, es decir, de gran calidad, con mucha variables, bastante real y con el que se puede ir progresando partido tras partido, ya que tanto el juego en equipo como la técnica individual ofrecen muchas posibilidades.

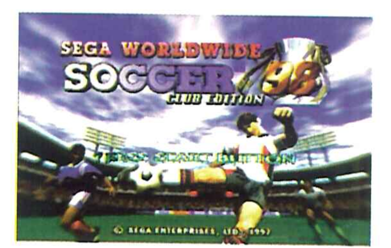
En definitiva, Sega ha realizado una correcta actualización de su anterior programa, incluyendo algunas novedades interesantes, pero apostando claramente por el mismo estilo que tan buenos resultados le dio el año pasado.

Manuel del Campo



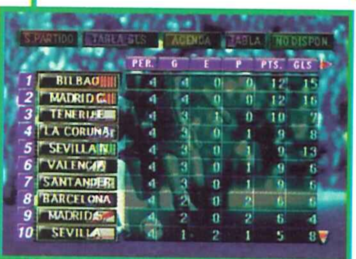


Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	LIGA Y TORNEO
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



Sega actualiza su saga futbolística con una entrega de gran calidad que basicamente ha mejorado los aspectos relativos a la configuración de los equipos.

Una liga "a la española"





La mayor novedad de esta nueva entrega es la inclusión de todos los equipos de la liga española, así como la posibilidad de disputar la temporada completa. Ya sabéis que por problemas de licencias los nombres de los jugadores y de algunos equipos no son reales.









Al igual que en la anterior entrega, el juego cuenta con cuatro perspectivas a elegir y tres tipos de zoom diferentes.

El repertorio de opciones tácticas y estratégicas es bastante completo. Se puede elegir sistema, formación y predisposición del equipo.

Crea tus propios equipos





Gracias a esta opción para editar jugadores, no tendréis ningún problema en actualizar todas las plantillas de los equipos españoles con los nombres correctos. Todos los datos quedarán guardados en la memoria de la consola o en la del Memory Cart.

GRÁFICOS: 90

Atractivos diseños y grandes animaciones, aunque apenas se aprecien novedades con respecto a la anterior entrega.

SONIDO: 86

Los efectos de sonido son competentes, aunque la inclusión de un nuevo comentarista apenas afecta: sigue hablando en inglés.

JUGABILIDAD: 90

Es fácil hacerse con él, aunque requiere su tiempo hasta llegar a dominarlo. Un simulador de gran calidad ideal para futboleros de verdad.

DIVERSIÓN: 90

La inclusión de la liga española es todo un acierto, y el juego mantiene intacta su calidad de siempre, aunque se echan de menos más novedades.

VALORACIÓN: 90

«WWS 98» es un gran juego de fútbol, con una realización técnica impecable y realmente divertido a la hora de jugar. Además, la inclusión de la liga española y de más opciones supone todo un acierto. De todos modos, su aspecto general apenas ofrece novedades con respecto a la anterior entrega y excepto dos o tres animaciones, algunas opciones en los torneos y algún que otro retoque gráfico, prácticamente todo sigue igual. Viendo la evolución de este género, esperábamos algo más de este juego, que finalmente se ha quedado en una correcta secuela de un gran título.

RANKING:

WWS 98

WWS

FIFA 97



Por un PUÑADO de gemas

Una vez más la compañía Capcom nos entrega otro juego de lucha inspirado en los comics de la editorial Marvel, más concretamente en la miniserie "El Guantelete del Infinito".

Dicha miniserie trataba de los intentos de un grupo de superhéroes de esa compañía por impedir que Thanos, un semidiós desquiciado, reuniera las Seis Gemas del Infinito y formase un Guantelete místico que le diese el control absoluto sobre el universo.

En esta ocasión el héroe que selecciones tendrá que luchar contra otros rivales para recolectar las gemas, las cuales, lejos de ser únicamente una excusa argumental que sirve para que los personajes se casquen entre sí, son también una serie de potenciadores que provocan diferentes efectos especiales, dependiendo de la Gema y del personaje que la utilice. Otro aspecto peculiar que tienen las gemas es que pueden ser perdidas en medio de la batalla si recibes un golpe fuerte, pasando a manos de tu adversario.

Y hasta aquí llega el argumento. A partir de este punto nos encontraremos con un título totalmente en la línea Capcom, es decir, un juego espectacular con enormes personajes realizados a base de sprites que lucirán unas animaciones de fábula. De hecho este es precisamente uno de los puntos más impresionantes de este título: la maestría con la que se han recreado los movimientos de todos los superhéroes, especialmente los de El Capitán América y los de Mariposa Mental

El único detalle negativo de este título, es que el número de personajes que presenta es reducido. Además, una gran parte de ellos ya se han utilizado en otros juegos muy similares como «X - Men: Children of the Atom», por lo que no ofrece excesivas novedades.

Podríamos resumir diciendo que «Marvel Superheroes» es un juego que entusiasmará a los seguidores de Marvel, aunque no aporta excesivas innovaciones al género. Pero al fin y al cabo, resulta un juego muy espectacular y muy divertido, que al fin y al cabo es de lo que se trata.

Jonathan Dómbriz



Como en otros títulos anteriores de Capcom, cada luchador tiene su escenario propio. Es decir, que dispondremos de 11 decorados distintos.







El juego incluye 10 personajes: el Capitán América, Spiderman, Black Heart, Ironman, Suma Gorath, Lobezno, Magneto, Juggernaut , Hulk y Mariposa Mental, más dos enemigos finales: Dr. Muerte y Thanos.



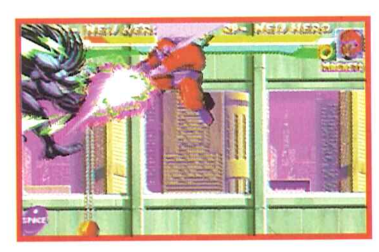


Los seguidores de la Marvel encontrarán un juego de lucha hecho totalmente a su medida.









Cada superhéroe puede hacer una serie de espectaculares combos aéreos que reducirán rápidamente la salud de su rival.





Los golpes especiales de los personajes están inspirados en los rasgos más característicos que tienen en los comics.

Gemas del Infinito







Las Gemas del Infinito proporcionan unos golpes especiales extra, que dependen de la inteligencia del personaje. Por ejemplo un superhéroe no muy listo como Juggernaut sólo es capaz de sacar de la gema del Espacio una armadura, pero un genio como Thanos es capaz de rasgar el tejido espacial y hacer que te caiga encima una lluvia de meteoritos.

Los efectos más comunes de las Gemas son aumentar la potencia de los golpes, recuperar vida, super armadura y conseguir una mayor velocidad.

No está nada mal.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Capcom
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 ó 2s
Nº de fases:	Torneo
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 90
Capcom continúa en su línea habitual, pero ha actualizado los gráficos, los cuales tiene ahora una definición mucho mejor.

SONIDO: 86
Una banda sonora muy fuerte y emocionante. No podía ser de otra manera.

JUGABILIDAD: 90
Las animaciones de los personajes son geniales. Gracias a eso se logra unos estilos de lucha muy diferenciados, fáciles de manejar y difíciles de dominar, que dan una vida prolongada al juego.

DIVERSIÓN: 89
Siempre dentro de su estilo, Capcom ha dado un paso adelante. La inclusión de los efectos de las Gemas del Infinito al juego, le proporciona un gran aliciente.

VALORACIÓN: 90
Capcom sigue en su línea, independientemente de las nuevas tendencias y del paso del tiempo. «Marvel Superheroes» supone un paso más en una línea de juegos que, aunque ha sido muy trabajada, aún cuenta con el favor de un amplio sector del público.
Desde luego, logrará satisfacer ampliamente las espectativas de todos los seguidores de esta compañía, y especialmente de los fans de los populares personajes de la editorial Marvel.
Una buena alternativa a los juegos de lucha poligonales (aunque en cuanto a calidad técnica queda ligeramente por debajo de ellos).

RANKING:

Street Fighter Alpha 2

Marvel Superheroes

X-Men: Children of the Atom

Mundo Disco 2

presuntamente desaparecido

Una loca aventura



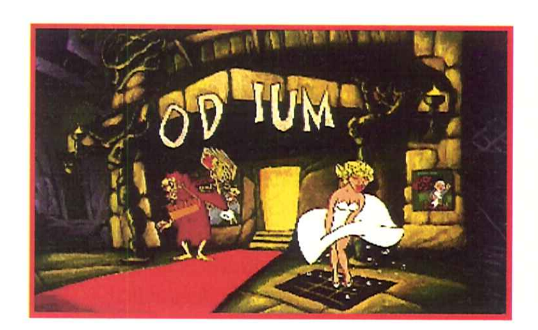
Psygnosis vuelve a la carga con la segunda parte de su alocada aventura «Mundo Disco» en su versión para PlayStation.

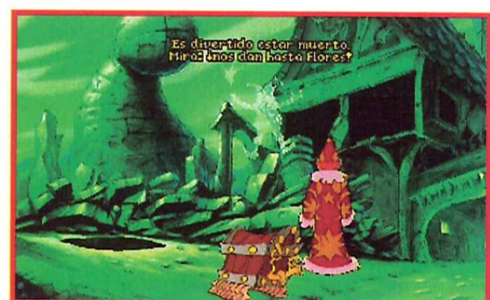
Como podéis imaginar estamos ante una continuación que conserva las virtudes de la primera entrega, manteniendo el humor, la magia y las ocurrencias más descabelladas como claves de la historia. Una historia en la que volveremos a asumir el papel del aprendiz de mago Rincewind y nos enfrentaremos a un reto como mínimo curioso: encontrar a la Muerte y convencerla de que vuelva a su trabajo: los muertos pasean por las calles y no hay nadie que los recoja...

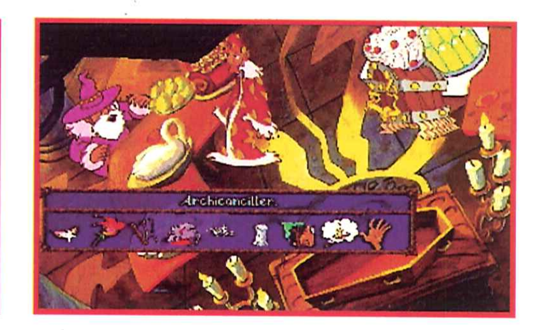
Luciendo una animación totalmente de dibujos animados, el mago y su inseparable baúl deberán enfrentarse a hilarantes enigmas, hablar con seres desesperantes, absurdos o estrambóticos, coger, robar, comprar o cambiar todo tipo de objetos... en definitiva, sumergirse de lleno en una aventura gráfica en toda regla que mejora a su primera parte notablemente en el aspecto gráfico y que ofrece, además, numerosas escenas animadas que contribuyen a hacer mucho más ameno el desarrollo del argumento.

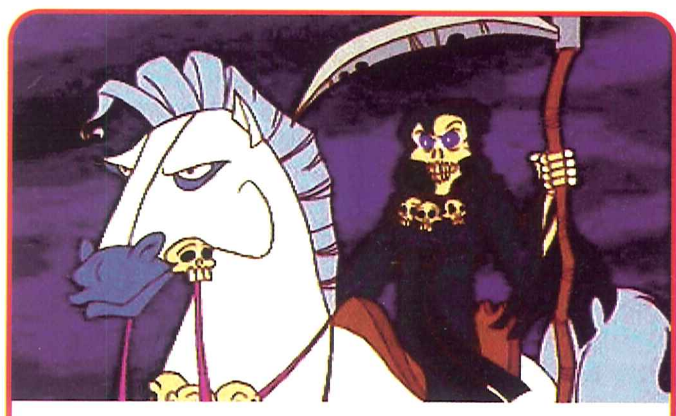
Los textos del juego han sido traducidos al castellano, pero no así las voces, pues se ha preferido mantener las originales correspondientes a miembros del grupo de humor británico Monthy Python.

Lo menos bueno de todo es que los puzzles son a veces demasiado ilógicos, lo que sin duda va a plantearnos bastante problemas, al menos hasta que cambiemos el chip y empecemos a pensar con los pies. Eso sí, cuando consigamos adaptarnos a este mundo de locos obtendremos a cambio grandes dosis de diversión.









Como si fuera una película de dibujos animados, el juego nos irá ofreciendo distintas escenas que, haciendo gala de un envidiable sentido del humor, irán desarrollando la historia tras cada capítulo de juego.









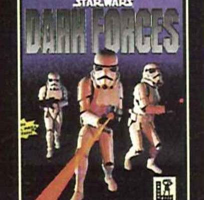
HERC'S ADVENTURES™

ERES EL ELEGIDO

Desata la ira de los Dioses

El juego más divertido que puedas encontrar para tu consola tiene como protagonista al fortachón Hércules, el elegido de los Dioses para restaurar el bien en los remotos parajes de la Grecia Antigua. Un recorrido por toda la fauna de animales mitológicos, que se han empeñado en hacer quedar mal a Hércules, Atlanta y Jasón ante el generoso -ahora desquiciado- Zeus. ¿Tu misión?, devolver la seriedad al mismísimo Olimpo de los Dioses.

Rebel Assault II™





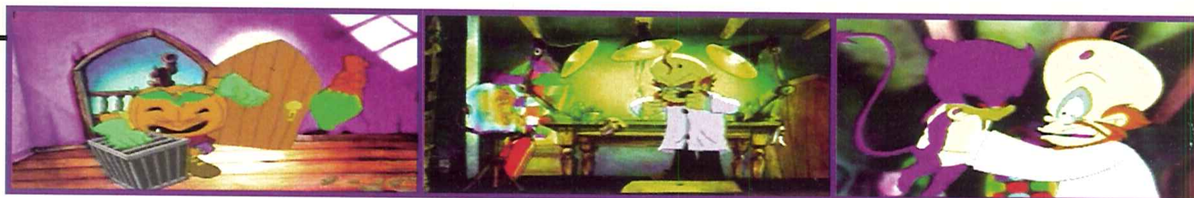






www.lucasarts.com
ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es





Jersey Devil

Un diablillo con aires de superhéroe

El diablo de Jersey Town se ha erigido en defensor de la ciudad como si de un Batman de ojos rojos se tratara.

Su misión es defender a los habitantes de la villa de los ataques de los extraños monstruos mutantes que el científico loco de turno ha creado a base de vegetales y otras inofensivas criaturas.

Como Jersey es una ciudad tridimensional, el diablillo puede moverse en cualquier dirección, puede buscar la ruta que mejor le convenga y dedicarse a investigar cada rincón. Lo malo es que al principio lo tiene un poco difícil ya que todas las puertas están cerradas y tiene que ir abriéndolas de una en una e ir completando los sucesivos niveles.

La tarea de los héroes no es nunca sencilla, pero cuando las fases de habilidad pura se combinan con niveles donde la estrategia lo es todo, el resultado es una aventura no apta para novatos. Por ejemplo, en determinadas ocasiones nuestro amigo diablillo tendrá que apilar cajas de manera astuta para poder ir accediendo a zonas imposibles del mapeado y conseguir así una llave que le abrirá una puerta a un infierno con más plataformas y más enemigos aún. Y esto es sólo por poner un ejemplo sencillito.

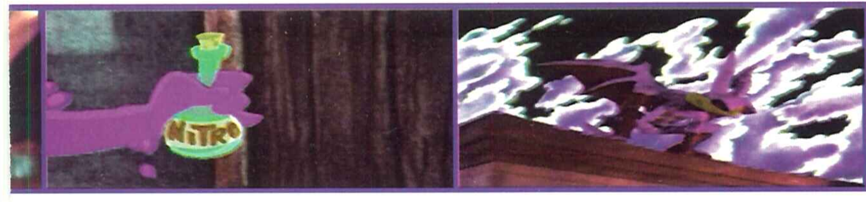
Está visto que la vida del héroe es azarosa. Tanto que los niveles parecen no tener fin y para colmo de males no basta con salir de ellos para completarlos, ya que si el diablo quiere concluir plenamente su aventura debe ir encontrando distintos objetos que le ayuden a lograr el porcentaje más alto posible.

Los escenarios, enemigos y el mismo diablillo son figuras poligonales de simpático aspecto que se mueven sobre originales decorados, no menos poligonales y simpaticones, aunque bien es cierto que a veces todo parece un poco sosote. Sin embargo, todo el juego entra en una estética que parodia, con mucho respeto, eso sí, al inefable Batman.

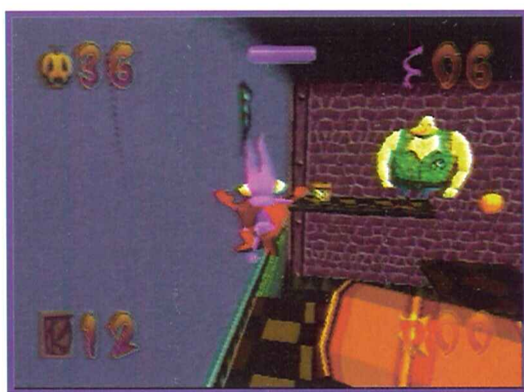
Si me permitís la comparación, la idea de «Jersey Devil» es similar a la de «Mario 64», es decir: mundos 3D más o menos libres que al ser completados nos abren acceso a nuevos niveles.

En resumen, que estamos ante un plataformas con aire de aventura, entretenido, simpático y sobre todo largo y difícil.

Sonia Herranz

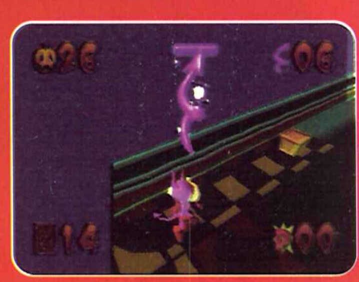


En una intro larguísima en plan dibujo animado se nos narrará, en clave de humor, la azarosa infancia de nuestro héroe y la causa de su enemistad con el malvado científico.





El juego nos va a proponer bastantes retos de inteligencia que nos obligarán a recopilar llaves y otros objetos para poder completar los niveles.



Además de los items necesarios para la conclusión de las fases hay otros, más típicos, que proporcionan vidas extra (en la pantalla) o rellenan nuestra barra de energía.



Este simpático diablo tropezará con situaciones de lo más variadas. Aquí le vemos deslizándose por una cuesta evitando a los enemigos y recolectando calabazas.





El aspecto del juego es estilo cartoon o dibujo animado y el héroe puede ser considerado como una simpática parodia del popular Batman. El humor y el sarcasmo es una constante en todo el juego.

Un nuevo héroe se suma a la oferta en el género de las plataformas.





Habilidades diabólicas

Nuestro diablo tiene un montón de habilidades. Es capaz de volar, empujar cajas, trepar, pegar puñetazos, arrojar objetos y, por supuesto, saltar. Todas estas habilidades se desarrollan a base de animaciones con una aire sumamente simpaticón.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Ocean
Programación:	Ocean
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	ND
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 87

El protagonista está perfectamente animado siguiendo la línea simpaticona de todo el juego. Peca de ser a veces un poco simple, pero es original y en general resulta bastante atractivo.

Sonido: 83

No hay demasiados elementos musicales, los efectos sonoros son graciosetes, aunque un poco escasos y repetitivos.

Jugabilidad: 87

El control, pese a las 3D, es bastante sencillo, sobre todo con el stick analógico. La perspectiva a veces engaña un poco en el momento de saltar.

Diversión: 88

Es un juego realmente difícil que requiere bastante habilidad a la hora de realizar los saltos. Es muy largo, variado y entretenido aunque le falta algo de chispa.

Valoración: 87

Un entretenido plataformas 3D con una dificultad endiablada, lleno de sorpresas y con el aliciente añadido de contener elementos ocultos que nos obligarán a recorrer los mapeados una y otra vez para conseguir el 100% del juego. Resulta un poco oscuro y a veces algo simple, pero hay que reconocer que está cargado de originales personajes y no menos originales situaciones. Mezcla con acierto las plataformas puras con detalles de estrategia y no se hace monótono. Un buen juego que se convierte en una interesante oferta para los incondicionales del género.

Ranking:

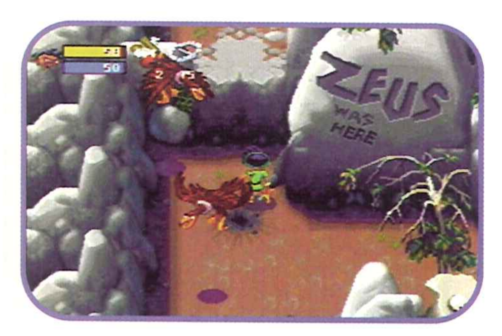
Crash Bandicoot 2

Croc

Jersey Devil







El estilo de este juego es muy de comic, lo cual no es impedimento en absoluto para que su calidad gráfica esté a un muy buen nivel.



Los DIOSES deben estar LOCOS

LucasArts ha decidido sumarse a la moda y ofrecernos su propia visión del legendario Hércules que tanto está dando que hablar últimamente gracias a la nueva película de Disney.

Sin nada que ver con esta película excepto el personaje protagonista, «Herc´s Adventures» es un "beat'em up" con toques de aventura -o viceversa- ambientado en una antigua Grecia muy particular donde Hades, el señor del Submundo, ha secuestrado a Persephone, diosa de la primavera.

Las consecuencias no se han hecho esperar y los monstruos del averno se han echado a las calles atemorizando a los habitantes y sembrando el mal por doquier. Por supuesto, nuestra misión va a ser rescatar a Persephone y devolver a todos los monstruos al submundo de donde proceden, contando para ello con la inestimable ayuda de Hércules. Sin embargo, nuestro héroe no estará sólo ya que también se nos ofrece la posibilidad de elegir entre dos personajes más, la bella Atlanta y del intrépido Jason, otros dos héroes de leyenda.

El desarrollo del juego no varía en absoluto en función de esta elección, y consiste principalmente en eliminar a los cientos de criaturas que se pongan en nuestro camino mientras recolectamos todo tipo de objetos y resolvemos pequeños puzzles de dificultad variable.

El mapeado es enorme, y a pesar de estar dividido en fases, dispondremos de total libertad para ir de un sitio a otro de cada fase, buscando, por ejemplo, esa llave que nos hace falta para abrir aquella puerta y continuar nuestro camino hasta el escondite de Hades.

A pesar de que no resulta imprescindible, también podemos comunicarnos con otros personajes del entorno, que nos ofrecerán pistas sobre a dónde ir o qué hacer - todo ello en perfecto castellano -y nos regalarán objetos de todo tipo.

En determinados puntos encontraremos poderosos enemigos finales, como Medusa, Cancerbero o la Hydra de siete cabezas, que nos pondrán las cosas muy difíciles e intentarán impedir que lleguemos al desenlace final de nuestro enfrentamiento contra Hades.

Pero todos estos elementos no serían lo mismo sin ese toque tan especial que LucasArts pone a todos sus títulos: «Herc´s Adventures» resulta doblemente divertido gracias a la simpatía y el buen humor que sus programadores le han imprimido a todo el juego, detalle que sirve para ponerle el toque magistral a esta entretenidísima y completo juego con aires de comic que, sin duda, cumple sobradamente con su objetivo: divertir.

Rubén J. Navarro







Tres contra uno

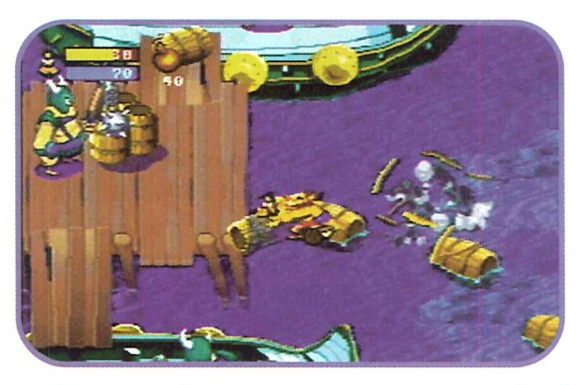
Cada uno de los tres personajes elegibles tiene sus propias virtudes: Hércules es el más fuerte, Jason es el más rápido y Atlanta puede disparar flechas. Tú eliges.





Aunque los textos de las fotos están en inglés, tranquilos, porque Erbe se ha encargado de traducir y doblar el juego a nuestro idioma.







LucasArts presenta un título realmente divertido que mezcla con gran habilidad los géneros del "beat´em up y la aventura.



Cuando la barra de energía de nuestro personaje descienda a cero, no moriremos, sino que apareceremos en el submundo, donde tendremos que buscar la salida para continuar nuestra aventura .



Esta es tan sólo una parte del extenso mapeado con que cuenta «Herc´s Adventures». Tened preparada la Memory card, ya que el juego sólo permite salvar entre fases.



Multiplayer

El modo de dos jugadores permite que dos personajes se ayuden mutuamente, con lo que las cosas se simplifican bastante.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA/SHOOT'EM UP
Compañía:	LUCASARTS
Programación:	LUCASARTS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	40
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Con un aspecto cercano a la caricatura y acordes con el tono de humor que impregna a todo el juego, los gráficos son sumamente atractivos, aunque no espectaculares. Las animaciones de los personajes son sencillas pero graciosas.

SONIDO: 88

Las melodías son adecuadas sin llegar a ser nada especial, al igual que los efectos sonoros. El detalle de incluir las voces de Hércules, Zeus, Hades y compañía es bueno, y mejor aún que estén en español.

JUGABILIDAD: 90

Es un juego de manejo sencillísimo, ya que ninguno de los tres personajes cuenta con demasiados movimientos, cosa que por otra parte tampoco es necesario.

DIVERSIÓN: 92

El extenso mapeado que hay que recorrer repartiendo leña, buscando llaves y objetos y hablando con distintos personajes lo convierte en un juego muy largo que garantiza semanas de sano entretenimiento.

VALORACIÓN: 90

Aunque pudiera parecer que LucasArts ha sacado este «Herc´s Adventures» para aprovecharse del tirón de la película de Disney, no hay nada más lejos de la realidad, pues se nota que detrás de él hay invertido mucho esfuerzo. LucasArts ha creado un juego sencillo y divertido que, sin llegar a ser rompedor, resulta muy atractivo y cautivará a cualquier tipo de jugador por su excelente realización, por su tremenda simpatía y por haber sabido mezclar hábilmente acción y aventura.

RANKING:

Herc´s Adventures

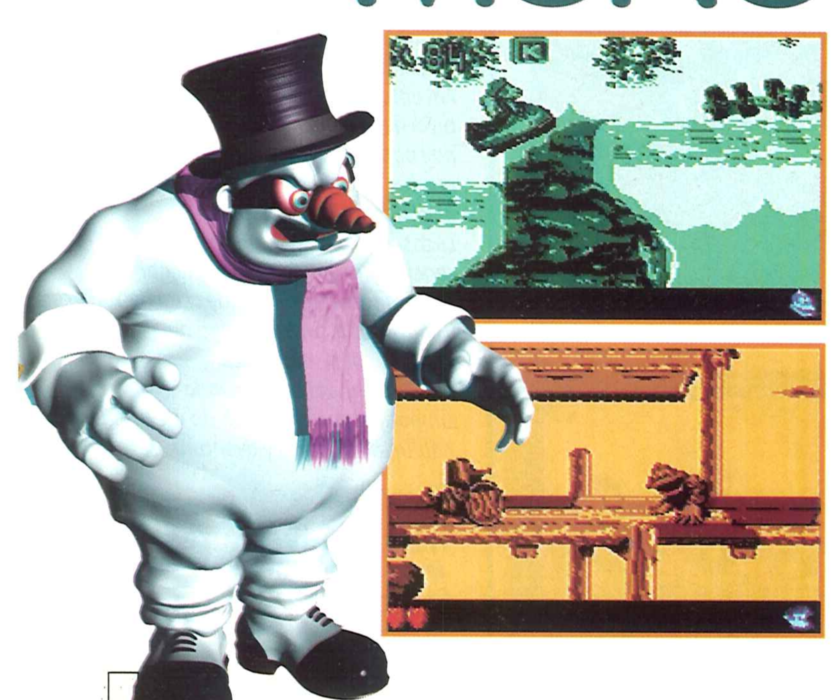
Swagman

DONKEY KONG LAND III



La familia de osos nos venderá objetos o consejos a cambio de sus monedas. Del mismo modo, la familia Kong nos ayudará, por ejemplo, salvando las partidas.

Vuelve el MONO



Viene siendo habitual que la pequeña Game Boy reciba todos los años la conversión de la última aventura de la familia Kong aparecida en Super Nintendo. Este año, claro, le toca el turno a «Donkey Kong Land 3».

Sin embargo Rare no ha querido conformarse con una conversión idéntica y ha incluido un buen montón de novedades en las construcción de los niveles sin ceñirse al diseño de la versión 16 bits.

Otra novedad que apreciaréis los seguidores de la saga es que las renderizaciones han experimentado una notable mejora con respecto a anteriores entregas, de manera que ahora resulta un juego más nítido y con movimientos aún más suaves.

Por último, Rare ha incluido un modo Time Attack en el que podremos probar a recorrer ciertas fases en el mínimo tiempo posible, aunque para acceder a este modo habremos tenido que demostrar antes que dominamos perfectamente esto de las plataformas...

Como todos los juegos de la saga «DKL 3» nos ofrece la oportunidad de alternar el control de dos miembros de la familia Kong, en este caso la ágil Dixie y el fortachón Kiddy. Las diferentes habilidades de estos dos personajes nos permitirán sortear los peligros que se nos vayan presentando a lo largo y ancho de seis mundos plagados de niveles y culminados con el inevitable enemigo final. Habrá fases de resbaladiza nieve, zonas de plataformas puras con escalofriantes saltos al milímetro, viajes en vagoneta, niveles acuáticos, laberintos de metal, algún que otro puzzle y toneladas de niveles de bonus sorpresa.

La envidiable jugabilidad que siempre ha caracterizado a la saga sigue estando presente en esta ocasión, igual que el atractivo gráfico y la garantía que supone para el interés el intentar lograr el 103% del juego.

Por supuesto, el cartucho lleva incorporada una pila que nos permitirá salvar hasta tres partidas diferentes. Y es que cuando se trata de la familia Kong ni los chicos de Rare ni los de Nintendo quieren dejar nada a la suerte.

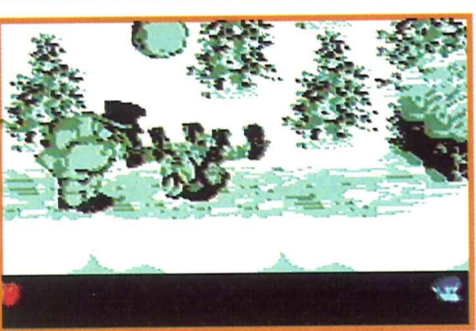
Está claro que Nintendo sigue apostando fuertemente por su portátil, y la mejor prueba es este excelente cartucho que, por su variedad, calidad gráfica y posibilidades de diversión, se convierte en una de las tentaciones más irresistibles para los usuarios de la incombustible Game Boy.

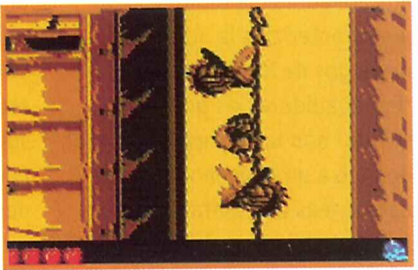
Sonia Herranz



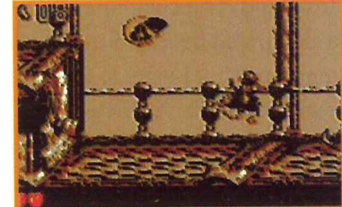
Cada uno de los seis mundos de los que se compone el juego tiene a su vez numerosos niveles que podemos recorrer tantas veces como queramos para buscar las monedas o bonus que nos hayamos olvidado.

Una de la mayores gracias del juego son los enemigos finales, que además de ser impresionantes gráficamente nos obligarán a descubrir cuál es el mejor modo de acabar con ellos.

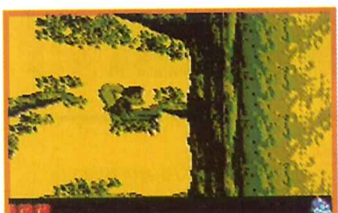












La pequeña Game Boy vuelve a colocarse en la primera plana de la actualidad gracias a este prodigio portátil de jugabilidad y diversión.



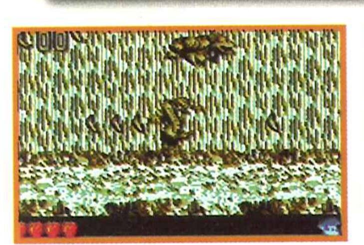
Lo + nuevo: Time Attack

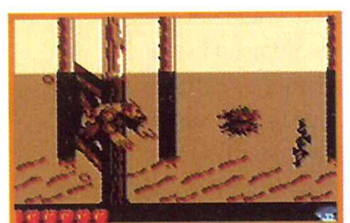
Una de las novedades más importantes del juego es la inclusión de un modo "Time Attack" que nos permitirá recorrer algunos niveles de la aventura intentando rebajar los tiempos empleados en acabarlos.

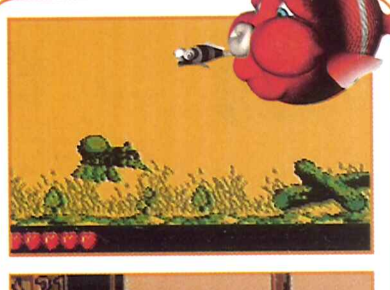
Eso sí, esta opción sólo estará disponible al acabar el juego.

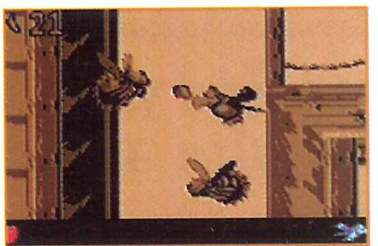




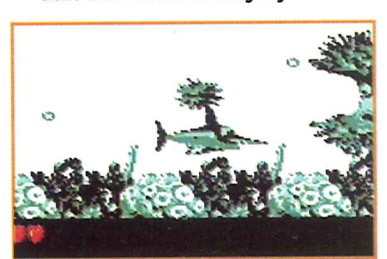








Como en anteriores aventuras, nuestros amigos recibirán la ayuda de diversos personajes del mundo animal que nosotros deberemos controlar. Cada uno de ellos tiene una habilidades muy definidas.



Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	RARE
Nº de jugadores:	1
Nº de Fases:	6 MUNDOS
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 93

La variedad de los escenarios, su complejidad y su detalle le colocan entre los mejores juegos de Game Boy. Eso sí, a veces se producen algunos barullos por la acumulación de elementos.

SONIDO: 88

La banda sonora de las serie, con sus efectos tradicionales y típicos. Buena calidad general.

JUGABILIDAD: 94

Brillante. En ningún momento se hace dificultoso en manejo de los protagonistas, empuja a seguir jugando y a descubrir nuevos niveles. Se juega casi sin darse cuenta.

DIVERSIÓN: 93

Tiene seis mundos plagados de niveles, tiene montones de niveles ocultos, tiene un nuevo modo de juego, tiene pila para salvar y muchas sorpresas... No podrás aburrirte ni intentándolo.

VALORACIÓN: 93

La culminación de la saga «Donkey Kong» no podía tener mejor colofón en Game Boy.
Este plataformas de esmerado aspecto gráfico e impresionante jugabilidad sabrá hacer las delicias de los amantes de las plataformas a la vez que entusiasmará a casi todos los usuarios de Game Boy gracias a su variedad, originalidad y simpatía.
Un título imprescindible que demuestra que la Game Boy todavía va a dar mucha juego.

RANKING:

Donkey Kong land 3

Lucky Luke

Tintín en el T. del Sol

Un robot en apuros





Este título es un juego de plataformas con tintes de aventura, pero que se aleja del nivel de calidad esperado para N64.



Comentar este «Mischief Makers» no es tarea fácil. La primera impresión que causa el juego es que estamos ante un título extraído de otra época, ya que su "look" bidimensional está muy alejado de la tendencia 3D que caracteriza a la mayoría de los juegos de Nintendo 64.

Por añadidura, las primeras partidas dan la impresión de estar jugando a un enésimo juego de plataformas que, para colmo, no tiene demasiada variedad ni calidad en cuestión de gráficos y cuyo argumento parece escapar de alguna manera a nuestra comprensión.

Tras hacer un esfuerzo por superar esta primera fase y leernos (obligadamente) las instrucciones, empezamos a ver que la cosa cambia algo, aunque tampoco mucho... Y es que este «Mischief Makers» es un juego realmente difícil de clasificar.

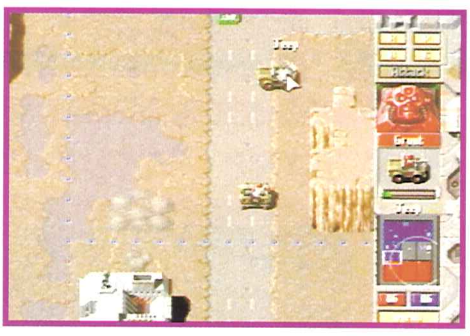
El planteamiento inicial es el del típico plataformas, en el cual mediante un scroll lateral vamos saltando de estructura en estructura y sorteando obstáculos y enemigos. Pero luego muchos de los personajes hablan con nosotros, ofreciéndonos todo tipo de pistas sobre el manejo de Marina Liteyears, la robot protagonista, y sobre los objetivos a cumplir en cada fase. Pero cuidado, porque no estamos ante un juego de rol como pudiera parecer, sino que más bien son pequeños toques de aventura que nos ayudarán a superar los numerosos y difíciles puzzles que nos encontraremos.

«Mischief Makers» es un juego que tiene un tiempo de vida enorme gracias a su poco habitual número de fases -74-, y que requerirá un gran esfuerzo por parte del jugador para profundizar en él y descubrir los cientos de secretos que oculta, sobre todo porque por añadidura todos los textos están en inglés.



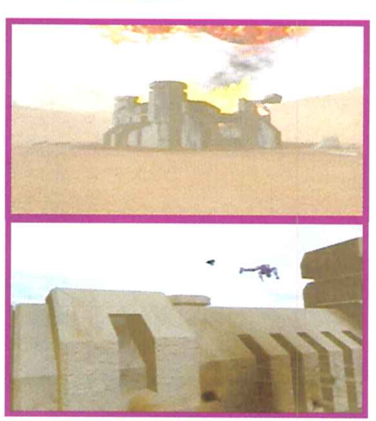






En este título se mezclan acción y estrategia a partes iguales. Sin embargo, tras su aparentemente poco atractiva apariencia se encuentra un título bastante divertido.

El comandante Zed y sus mesnadas inician el asalto a la consola



Este título de estrategia en tiempo real se inspira en una corriente de gran solera en la Ciencia- Ficción: los ejércitos de robots. Pero lo hace desde una perspectiva totalmente nueva y sorprendente. En vez de presentarnos serios androides asesinos de gran eficacia, los soldados del juego de los Bitmap Brothers son una especie de milicia de fin de semana, más acostumbrada a desenvolverse por ambientes juerguistas que por escenarios militares.

El juego se divide en varias fases, en las que tendremos que pelear por la conquista del terreno y de las fábricas ubicadas en él. El objetivo final es lograr el control de cinco planetas distintos, y para ello tendremos que destruir las bases que el ejército enemigo tiene repartidas por todos ellos. La única manera de conseguirlo es controlar las factorías planetarias mencionadas antes, ya que construyen tropas nuevas, vehículos y armamento para la facción que las controla.

No dejes que su aspecto sencillo te engañe. Es cierto que «Z» es un título que mezcla acertadamente acción y diversión a raudales, pero también tiene un fuerte componente de estrategia pura y dura, que te hará sudar la gota gorda en todas las fases. Si te gustó «Warcraft II» o «Command & Conquer», estás en esta onda.





TODD McFARLANE



LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN

DISPONIBLE EN VÍDEO
A PARTIR DEL
15 DE DICIEMBRE

diseño: é / manga films s.l.







MANGA CÓMIC es una marca de MANGA FILMS
Balmes 243 - 08006 Barcelona - Tel. (93) 238 40 30 - Fax (93) 238 40 33
www.mangafilms.es

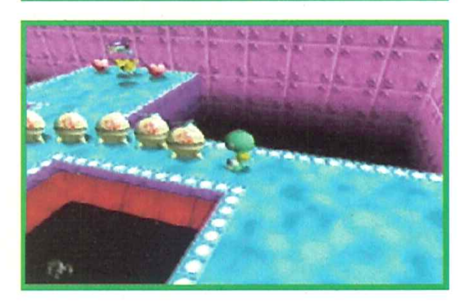
CHAMELEON TWIST



Un camaleón en apuros







Ocean nos presenta un curioso título cuyo protagonista es ni más ni menos que un camaleón que se ve repentinamente transformado en un ser de aspecto humanoide que lo único que conserva de su forma original es su larguísima lengua. Nuestra misión será encontrar una cura que nos permita devolver al camaleón a su forma original en medio de un mundo de marcadas influencias de «Mario 64», es decir, perspectiva 3D, acción y muchas plataformas.

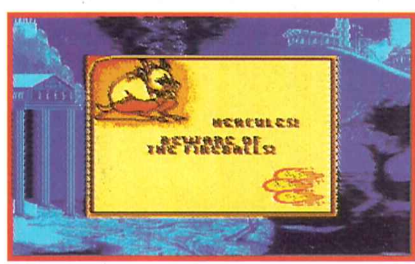
En cada mundo, un conejo que parece sacado de "Alicia en el país de las maravillas" nos irá dando pistas sobre los objetivos a cumplir para pasar al siguiente, y aunque no son imprescindibles, hubiera sido de agradecer que hubiesen estado traducidas a nuestro idioma.

Junto al juego normal encontramos un divertido modo multijugador que en lugar de dividir la pantalla mantiene una común para todos los jugadores.

El principal problema de «Chameleon Twist» se encuentra en que la perspectiva es algo limitada: se ven pocos elementos en pantalla y las cámaras son en muchas ocasiones insuficientes para poder seguir adecuadamente la acción, haciendo que algunas fases resulten endiablademente complicadas por una simple cuestión de falta de perspectiva. Dejando a un lado este aspecto, podríamos calificar a «Chameleon Twist» como un juego sin mayores pretensiones que entretener y que valorarán especialmente los más pequeños de la casa.



HERCULES



El juego está preparado para Super Game Boy, por lo que luce un marco especial. Por otro lado, los textos que aparecen de vez en cuando están en inglés.

Héroes de bolsillo

Game Boy
THQ
70

La última película de Disney sigue dando sus frutos jugables y, tras la versión para PlayStation, nos llega la correspondiente entrega para Game Boy, la cual ha sido realizada por la sempiterna THQ, compañía que asume la responsabilidad de hacer todas las versiones portátiles -bastante libres, eso sí- que se le pongan a tiro.

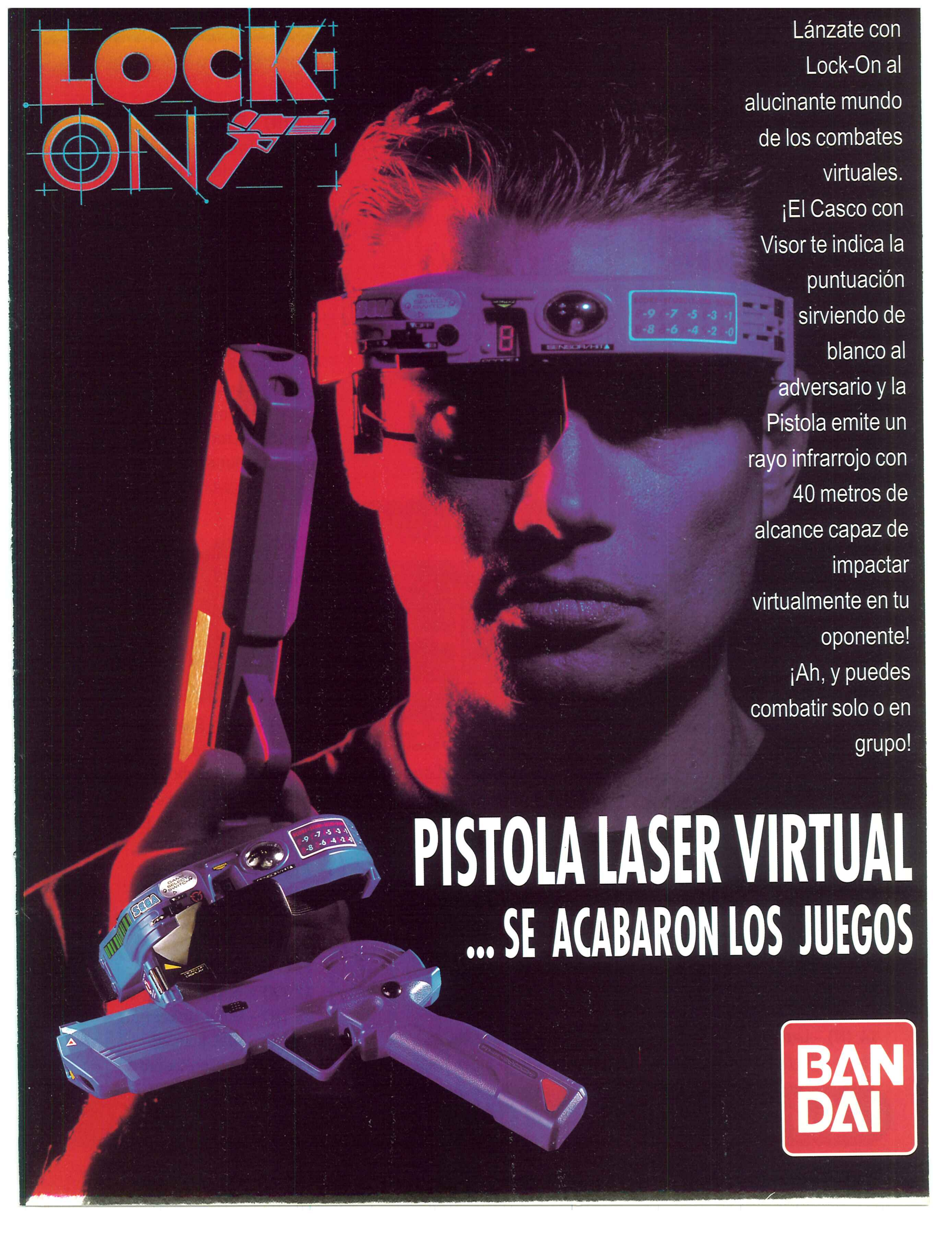
En esta ocasión se han decantado por un plataformas donde nuestro héroe, el musculoso Hércules, debe demostrar que maneja con habilidad su espada y su capacidad de salto. Desgraciadamente, un control poco ajustado no permite calcular del todo bien ni los golpes ni los saltos, y los gráficos tampoco son excesivamente brillantes.

Sin embargo, el personaje cuenta con muchas animaciones, hay bastantes enemigos, una variedad de fases considerable y los passwords nos ayudarán a superar la elevada dificultad del cartucho, que a pesar de las ayudas resulta tan largo como complicado.

En resumen, un juego interesante y con cierto atractivo gracias a su protagonista, pero que se hace algo pobre en sus aspectos técnicos. Recomendado para incondicionales de la Disney.






LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
BANDAI

Listas de éxitos

Game Boy

1 (N) - **Donkey Kong Land 3**
2 (R) - The Legend of Zelda
3 (N) - Lucky Luke
4 (3) - Star Wars
5 (R) - Toshinden

8 bits

Nintendo 64



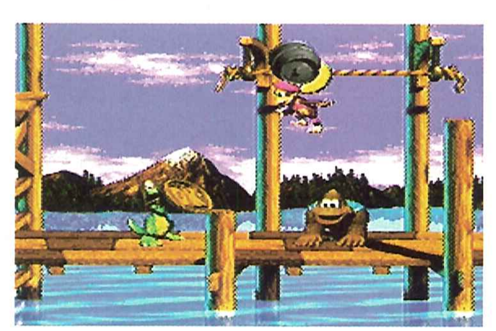
Mario 64 sigue siendo la mejor oferta para los que tengan una N64, aunque no debéis olvidar que hay representantes de calidad en todos los géneros.

1 (-) - Mario 64
2 (1) - ISS 64
3 (-) - Mario Kart 64
4 (2) - Lylat Wars
5 (3) - GoldenEye
6 (-) - Turok
7 (5) - Extreme G
8 (4) - Doom 64
9 (-) - Blast Corps
10 (N) - Bomberman 64
11 (-) - Killer Instinct Gold
12 (N) - Duke Nukem 64
13 (-) - Pilot Wings 64
14 (N) - Lamborghini 64
15 (-) - Clayfighter 63 1/3

64 bits

Este mes hemos elaborado unas Listas algo diferentes. En esta ocasión no hemos tenido en cuenta la actualidad de los juegos sino que, pensando en que muchos de vosotros vais a estrenar pronto consola, os hemos preparado una selección de los títulos que -en nuestra opinión- son los mejores que podéis encontrar en estos momentos. Y no le hagáis apenas caso a las posiciones que ocupan: la diversión que proporciona un juego es algo muy personal y está en función del género que prefieras.

Super Nintendo



*Aunque no se han producido novedades, sigue habiendo títulos realmente interesantes como **Terranigma** o **DKC 3**.*

1 (-) - Donkey Kong Country 3
2 (1) - Terranigma
3 (-) - Tintín, el Templo del Sol
4 (R) - The Lost Vikings 2
5 (9) - Lucky Luke

Mega Drive

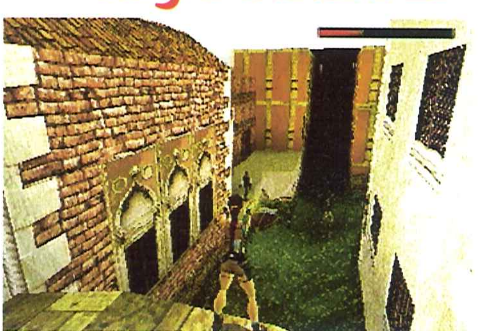
1 (2) - The Lost World
2 (1) - ISS Deluxe
3 (R) - Sonic 3D
4 (R) - Ultimate MK 3
5 (R) - Tintín en el Tíbet

16 bits

Sega Saturn

1 (N) - Sega Touring Car
2 (-) - Tomb Raider
3 (1) - Resident Evil
4 (N) - Quake
5 (N) - Sega Rally
6 (N) - Fighters MegaMix
7 (3) - Duke Nukem 3D
8 (9) - Virtua Cop 2
9 (2) - Last Bronx
10 (N) - World Wide Soccer 98
11 (10) - Bust A Move 3
12 (7) - Atlantis
13 (5) - Sonic R
14 (N) - Croc
15 (6) - Mundo Disco 2

PlayStation



1 (N) - Tomb Raider II
2 (1) - Final Fantasy VII
3 (N) - FIFA Rumbo al Mundial 98
4 (2) - Abe's Oddysee
5 (N) - Toca Touring Car
6 (-) - Tomb Raider
7 (3) - V-Rally
8 (5) - F-1 ´97
9 (N) - Crash Bandicoot 2
10 (6) - Time Crisis
11 (7) - Soul Blade
12 (N) - Resident Evil D.C.
13 (N) - Duke Nukem 3D
14 (N) - NBA Live'98
15 (N) - Broken Sword 2

32 bits

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.







A partir del 15 de Diciembre en tu quiosco

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

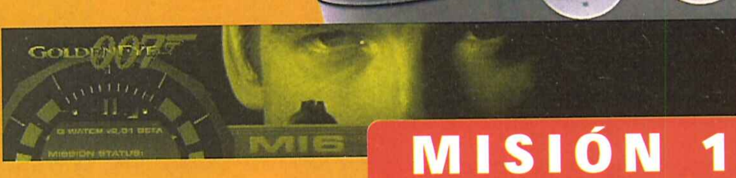


Mi nombre es Bond, James Bond y el servicio secreto de Nintendo me ha encomendado una misión: haceros pasar unas sencillas pruebas para otorgaros licencia para ganar una de estas 10 consolas Nintendo 64 y 10 juegos "GoldenEye".

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **diez,** cuyos remitentes serán premiados con una consola Nintendo 64 y un juego "GoldenEye" para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde el **27 de noviembre hasta el 30 de diciembre de 1997.**
4. La elección de los trabajos ganadores se realizará el **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Nintendo por correo certificado.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.





MISIÓN 1

PREGUNTAS

1. Unas de estas tres películas no corresponden a la serie de James Bond ¿sabes cuál es?

a) Panorama para matar.

b) Desde Rusia con amor.

c) Misión Imposible.

2. ¿Sabes cómo se llama la secretaria de James Bond?

a) Manoli Pérez.

b) Mónica Marín.

c) Monny Penny.



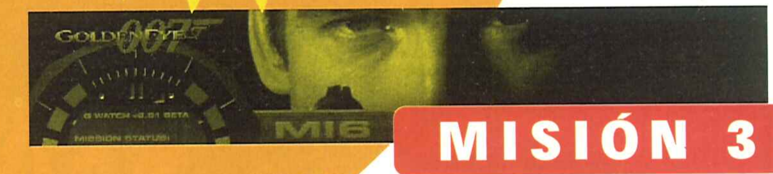


MISIÓN 2

SOPA DE LETRAS

En esta sopa de letras están escondidos tres nombres de actores que han interpretado el papel de James Bond ¿sabrías localizarlos?

P	A	S	M	P	I	G	A	G	B	J	B	R
L	I	U	K	I	T	P	J	T	V	P	B	U
V	R	E	M	T	J	P	B	C	E	I	Q	H
Z	L	Z	R	R	W	H	K	B	O	Y	T	L
S	E	A	N	C	O	N	N	E	R	Y	B	T
Q	H	C	I	E	E	D	O	D	V	C	Y	B
M	Y	D	S	A	R	B	B	Y	X	E	N	M
G	J	T	P	C	E	Y	R	I	V	R	I	T
Y	F	Ñ	C	Y	I	S	Z	O	A	S	H	G
A	P	F	P	V	M	N	P	O	S	D	T	R
E	V	N	B	F	I	K	H	V	O	N	J	I
Q	S	D	G	J	U	E	N	F	W	A	A	E
R	E	O	O	M	R	E	G	O	R	B	H	N



MISIÓN 3

VERDADERO O FALSO

Indica si son verdaderas o falsas la siguientes afirmaciones sobre GoldenEye:

a). La compañía que ha programado el juego para N64 ha sido Rare.

b). Pueden jugar cuatro jugadores simultáneamente.

c). 20 son las fases con las que cuenta el juego.

d). James Bond sólo tiene una espada de samurai para luchar contra los malos.

NINTENDO64

Nintendo®

WWW.nintendo.es

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

MISIÓN 1: 1).......... 2)..........

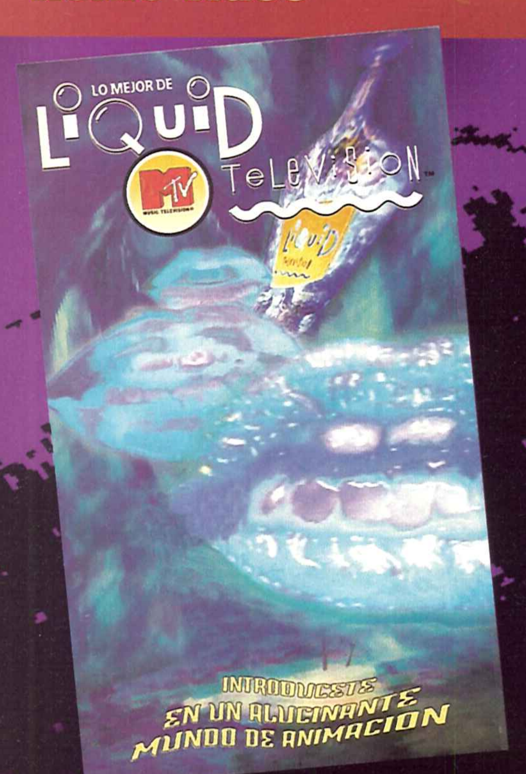
MISIÓN 2: a).......... b).......... c)..........

MISIÓN 3: a).......... b).......... c).......... d)..........

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «GoldenEye».



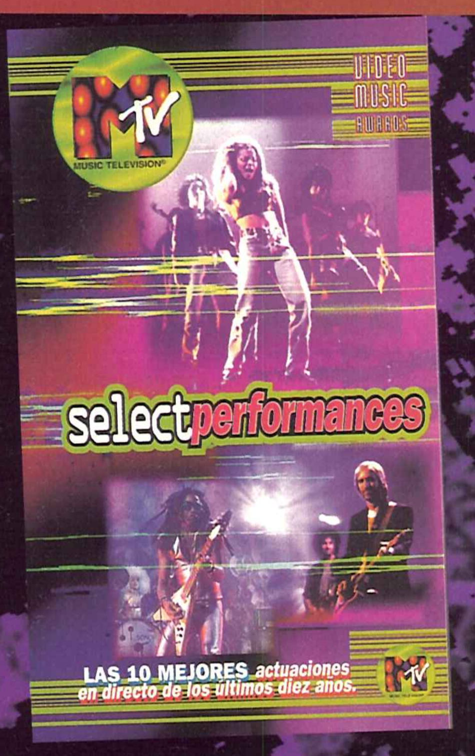
ENGÁNCHATE



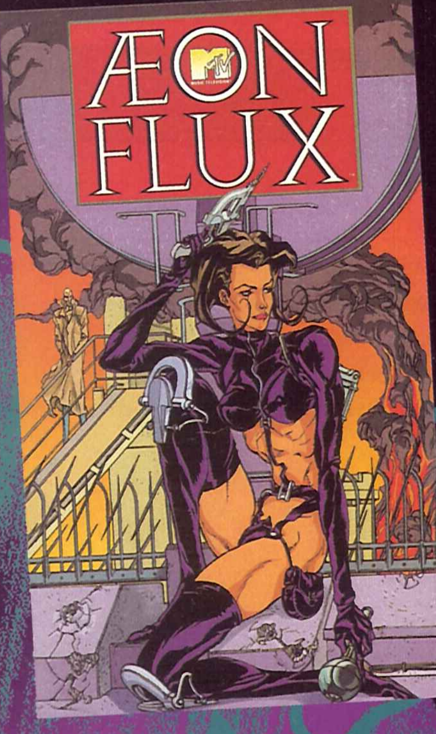
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

¡LA SERIE ORIGINAL!
MTV's
THE HEAD
LA CABEZA
SALVA LA TIERRA

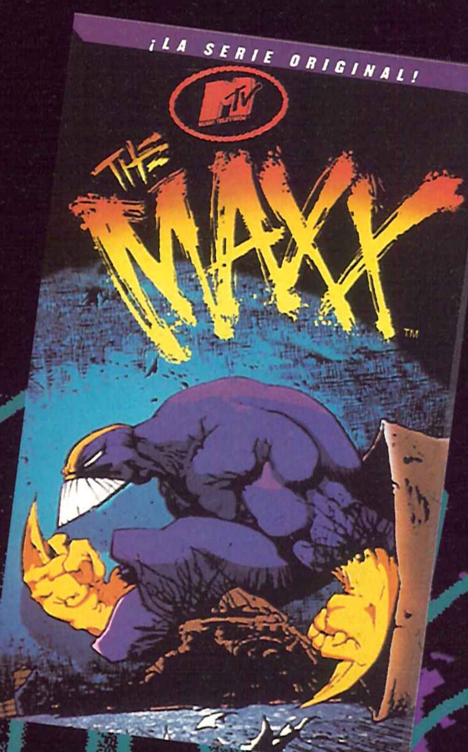
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: AEON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

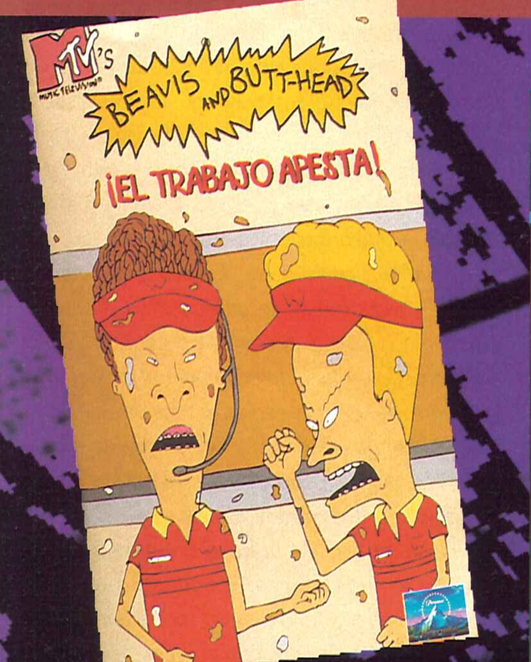
AL CLAN



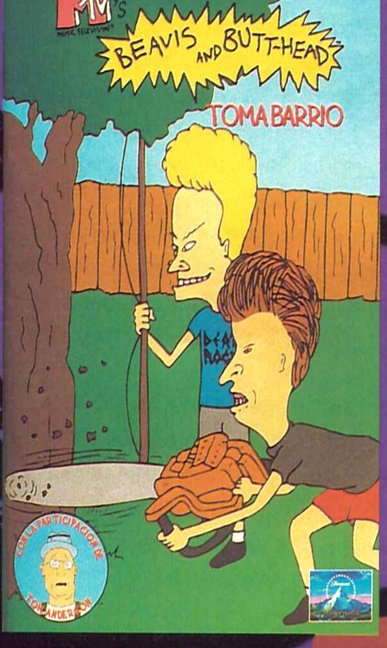
"Si no es MTV, Otros apesta"

súper vídeos de MTV

súper



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español





TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es



Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos..................................

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:..Localidad:..............................
Provincia:.................................Código postal:.......................Teléfono (........) ....

ELIJA FORMA DE PAGO:
❒ Contra Reembolso
❒ Tarjeta de Crédito Visa número: ____ ____ ____ ____ Caducidad:....../..........
❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❒ Giro Postal nº:...

Enviar cupón original

Firma del titular

NT

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:
❒ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❒ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Lo que cuesta un CD.

Hola Yen, soy Gustavo (sí, la rana, ¡El de Barrio Sésamo!). Tengo una Nintendo 64, un siamés al que quiero mucho y unas preguntas que espero que me respondas.

E One: ¿Por qué hay juegos más vistosos y más bonitos para PlayStation que para N64? ¿Será que al valer lo mismo el CD lleno que vacío los programadores utilizan más megas para crear los escenarios?

Para PlayStation salen muchísimos juegos y, claro, algunos resultan muy, muy vistosos y otros no tanto. Hay juegos muy vistosos también en N64, aunque menos, pero es cuestión de estadística.

El CD, como elemento físico, cuesta igual lleno que vacío, como tú dices, pero llenarlo es realmente caro. Que te crees, ¿qué los programadores dicen "vamos a hacer más escenarios" y se los hacen los enanitos que duermen dentro de la consola?. Las horas de trabajo son caras, muy caras y los sistemas de desarrollo no digamos.

E peich: Si los de Core se pusieron a programar allá por el E3, ¿para cuándo las primeras imágenes de «Tomb Raider 64»?

No habrá «Tomb Raider 64». Cuestión de exclusividad...

E Jandenever: He leído que juegos tan geniales como «Banjo Kazooie» o «Yoshi's Island» han sufrido retraso a causa de una sorpresa de última hora llamada «Diddy Kong Racing». ¿Es verdad? ¿para cuándo entonces «BK» y «Yoshi's Island»?

Más bien es al revés. Los retrasos sufridos por estos juegos se van a compensar adelantando el lanzamiento de «Diddy Kong Racing». Esos dos juegos llegarán en Abril o Mayo.

Eduardo Palencia (Asturias)

El nuevo «Resident Evil».

Hola Yen, me llamo Eduardo y tengo una PlayStation y una Game Gear. Si tienes algo de tiempo me gustaría que me contestases a algunas dudas que me tienen hecho un lío:

1- Para estas Navidades, ¿qué juego me recomiendas si me gusta la velocidad sin límite, «Moto Racer» o «V-Rally»?

«V-Rally» tiene muchos más circuitos y más coches. Esa sería mi recomendación. Ahora, los buenos juegos de motos no abundan así que siendo un loco de la velocidad no deberías descartarlo aunque sea para más adelante.

2- Si tengo «Resident Evil», ¿crees que merece la pena comprar el «Director's Cut» o espero a la segunda parte?

«Resident Evil 2» saldrá el segundo trimestre del 98, lo que fácilmente puede ser Junio. Es mucho tiempo, sin embargo todo depende de la fijación que tengas con el juego porque en realidad el «Director's Cut» es el mismo juego, pero con mayor calidad gráfica, nuevas vistas, algún enemigo nuevo y mayor dificultad. También tiene el juego original completo y el juego original con mucha menos dificultad. Si «Resident Evil» es para ti un juego de culto no

EL CORCHO





CONCURSO
REGALAMOS 20 JUEGOS
DRAGON BALL FINAL BOUT
Gokuh y sus amigos vuelven con toda su fuerza para organizar una competición en la cual esta vez seréis vosotros los protagonistas. Ponemos en juego 20 compactos de «Dragon Ball Final Bout» para PlayStation para todos aquellos que sepáis identificar las fotos de estos 10 luchadores del juego. ¡Mucha suerte!!
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Pan
Gokuh
Vegeta
Freezer
Son Gokuh
Son Gohan
Piccolo
Celula
Boo
Trunks
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todos los participantes que averiguen correctamente el nombre de cada luchador se extraerán **veinte**, cuyos remitentes serán premiados con un juego de "Dragon Ball Final Bout" para consola PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde el **27 de noviembre hasta el 30 de diciembre de 1997.**
4. La elección de los trabajos ganadores se realizará el **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NEW SOFTWARE CENTER y HOBBY PRESS.
BAN DAI
PlayStation
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad ..... C. Postal ..... Teléfono ....
Las respuestas correctas son: 1: ..... 2: .....
3: ..... 4: ..... 5: ..... 6: .....
7: ..... 8: ..... 9: ..... 10: .....
Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Dragon Ball Final Bout».

deberías dejarlo escapar. Si no es así, espera al "dos" jugando a, por ejemplo, «Tomb Raider 2» o «Nightmare Creatures».

3- Para Game Gear, ¿Qué juego de plataformas crees que habrá disponible ahora y que sea bueno?

«Los Pitufos 2» fue de lo último que apareció para la pobre Game Gear y estaba bastante bien.

Eduardo Palencia (Asturias)

Juegos de Rol.

Hola Yen, me llamo Abraham, tengo 15 años, una Super y una Saturn. Os leo con admiración desde el número 66 y me encanta vuestra revista. Ahí van mis dudas:

1- ¿Se podría poner un juego de Saturn y PSX en un reproductor de CDs de audio para oír la música de los juegos? ¿Se dañaría el juego o el equipo de música?

Sí, lo puedes hacer. Sáltate siempre la pista número 1 que es en la que va el programa y hace un ruido espantoso que podría dañar tus altavoces si está muy alto el volumen.

2- Game 40 es un programa de radio, ¿no? ¿Por qué nunca lo he escuchado? ¿ En que frecuencia sintoniza?

Se emite los domingos por la noche, creo que de 9 a 10 en Los 40 Principales. Sólo debes buscar esa frecuencia en Alicante.

3- No he jugado a ningún «Final Fantasy», pero ¿no crees que elegir lo que hace tu personaje en lugar de luchar en tiempo real es un poco aburrido?

Sí, puede que tengas razón, pero de este modo se parece más a un juego de rol de verdad, donde son los puntos, la estrategia y la suerte la que deciden los combates. Es cuestión de acostumbrarse. Además la serie «FF» no es la única que utiliza este sistema.

4- Me gustan mucho los juegos de rol y tengo «Story of Thor 2», ¿qué juego del mismo estilo saldrá en los próximos meses? ¿Y traducido?

«Story of Thor», siguiendo con lo que hablábamos antes, es más un arcade que un RPG, lo podemos dejar en una aventura. Del mismo estilo no hay nada previsto, aunque vas a tener traducidas cosas tan interesantes como «Grandia» o «Panzer Dragoon Saga». En inglés yo te recomendaría la saga «Shining» con «Shining Wisdom» y «Shining the Holy Ark».

Abraham Moreno (Alicante)

La nueva Saturn.

Hola Yen, me llamo Iván y tengo una Saturn. Estas son mis preguntas:

1- ¿Es cierto ese "más" que rumor de la Sega Duran o Sega Katana? ¿Para cuándo? ¿Qué potencia tendrá su procesador? ¿Cuánto costará? ¿Cómo es? ¿Hay fotos de ella?

Es un rumor efectivamente muy insistente y continuo que cada vez cobra más cuerpo, aunque desde Sega se desmiente absolutamente todo. Es lógico que se esté trabajando en nuevas consolas y puede que algunos de los datos sobre la Dural (no Duran) sean ciertos, pero no hay ninguna fecha, no hay prototipo, y no hay diseño exterior con lo cual mucho menos una foto. ¿Te acuerdas desde que se habló de Project Reality el tiempo que tardó en salir la N64? Más de dos años, apúntate el dato.

2- ¿Cuándo salga la nueva consola de Sega pasará con Saturn como con Mega Drive?

Es posible, pero para eso tiene que salir la supuesta Saturn 2 y ten por seguro que no es algo que se vaya a producir a corto plazo ni mucho menos.

Iván Presa (Barcelona)

EL CORCHO



Consolate

Sony



Sony Playstation

22.900

VALUE PACK
CONSOLA SONY PLAYSTATION
+
2 CONTROLLER
+
TARJETA DE MEMORIA

26.900



!!Nos volvemos locos!!





TIME CRISIS + PISTOLA — 11.300

FINAL FANTASY VII — 7.290

Playstation

Sega

Sega Saturn

19.900



14.990

Sega Megadrive II + 6 Juegos

Saturn

Megadrive II

JUEGOS PLAYSTATION



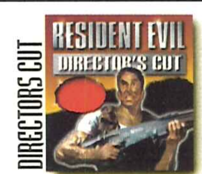
CRASH BANDICOOT II — 6.990



BROKEN SWORD II — 6.990



DUKE NUKEM — 8.490



DIRECTORS CUT — 6.790



RED ALERT — 7.790



STREET FIGHTER PLUS — 7.790

JUEGOS SATURN



ABE'S ODDYSEE — 8.490



DRAGON BALL — 8.890



QUAKE — 8.890



WORLDWIDE 98 — 9.390



TOURING CAR — 8.890



DUKE NUKEM — 8.890

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO HASTA AGOTAR STOCK *IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - todo tipo de software y accesorios para tu consola

MEGASTORES Ei SYSTEM

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15
FAX: (91) 468 03 35

BARCELONA
C/ GELABERT 4
TLF: (93) 419 20 40
FAX: (93) 419 68 67

ZARAGOZA
C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (976) 73 38 75
FAX: (976) 73 55 86



www.eisystem.es

Juegos de plataformas para PlayStation.

Hola Yen, tengo una PlayStation y algunas dudas:

1- ¿Crees que me gustará «Tomb Raider» teniendo en cuenta que no soy muy habilidoso y no me va mucho pensar? ¿Es muy difícil?

A todo el mundo le gusta «Tomb Raider» y aunque es un juego de habilidad puedes ir aprendiendo a manejarte poco a poco. Al fin y al cabo es un plataformas. Lo de pensar, hombre, tampoco es una partida de ajedrez. Algún pequeño puzzle, algún laberinto...

2- ¿Qué juegos de plataformas me recomiendas para mi consola? Me gustaron mucho la saga «Donkey Kong» y «Mario».

No ha muchos plataformas para PlayStation y menos aún que entren dentro de esas categorías que me has señalado. Sin duda alguna el mejor que puedes comprar es «Crash Bandicoot 2» que, salvando las distancias, me ha recordado mucho a «Donkey Kong Country». Tampoco está mal «Croc».

3- ¿Por qué la mayoría de juegos que probáis en Hobby Consolas son de PlayStation? ¿Es tanta la superioridad de ventas de PSX con respecto a Saturn?

Probamos los juegos que salen al mercado y si salen más de PlayStation...

Vicente Urrutia (Navarra)

«Dragon Ball FB».

¿Qué tal Yen?, tengo una PSX y una Super NES y alguna pregunta:

1- ¿Cuándo saldrán «Broken Sword 2» y «Tekken 3»?

«BS2» sale en diciembre totalmente traducido al castellano. «Tekken 3» sigue estando en el limbo de las fechas.

2- ¿Merece la pena el «Dragon Ball Final Bout»? El «Battle 22» me decepcionó tres pueblos

Si eres un fanático de la serie, el «Final Bout» te va a gustar, aunque no es el mejor juego de lucha que puedes encontrar para PSX. Por lo menos aprovecha la posibilidades gráficas de la consola.

3- ¿Van a sacar algún juego para Super Nintendo en Navidades?

No, salvo los reestrenos de clásicos.

Pablo Sig (Huesca)

El mejor juego de lucha.

Hola Yen, ¿cómo te va? Soy un chico de Valencia deprimido con su Saturn y que ha pensado comprarse en cuanto pueda una PlayStation. Ahí van mis preguntas:

1- ¿Es verdad que Saturn no puede tener «Tomb Raider 2» porque no tiene capacidad para soportar el nuevo motor tridimensional?

Eso es algo que se ha dicho, pero la realidad es que hay un acuerdo de exclusividad.

2- ¿Qué Memory Card me recomiendas? ¿La de 2.750 pts está bien?

Sí, es mejor que compres la oficial de Sony.

3- Para ti, ¿cuál es el mejor juego de lucha que has visto? ¿Y el mejor shot'em up subjetivo?

El mejor que he visto es «Virtua Fighter 3». En consola me lo pones muy difícil. El más bonito es «Soul Blade», aunque «Fighters MegaMix» le supera en luchadores.

En cuanto a shoot'em up, creo que me quedaría con el dificilísimo «Turok» y en PlayStation y Saturn con «Duke Nukem 3D».

Xavi Llops (Valencia)

EL CORCHO



CONCURSO TIME CRISIS

Continuamos con nuestro concurso del sensacional «Time Crisis». Recuerda que tienes 5 consolas Sony PlayStation y 15 packs del juego más la pistola "G-Con 45" en tu punto de mira. Este mes te retamos a que descubras en cual de las pantallas que te ofrecemos hay un personaje que no pertenece al juego «Time Crisis». ¿Fácil, no?

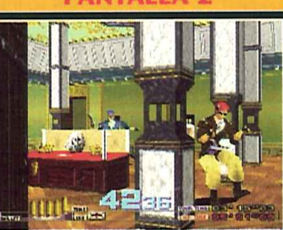


5 CONSOLAS
PlayStation





PANTALLA 2



PANTALLA 3



PANTALLA 4



PANTALLA 5



PANTALLA 6





15 PACKS
Juego «Time Crisis» + Pistola G-Con 45

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los dos cupones de participación de noviembre y diciembre.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **CINCO**, cuyos remitentes serán premiados con una consola Sony PlayStation, y un pack de «Time Crisis» más una pistola "G-Con 45". Posteriormente se elegirán **DIEZ** ganadores más, que serán premiados con un pack de «Time Crisis» y una pistola "G-Con 45". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La fecha límite de recepción de las cartas será el día **20 de diciembre de 1997**.
4. La elección de los ganadores se realizará el día **7 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN (Dic)

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

El personaje escondido está en la pantalla número ....

Envía este cupón, debidamente rellenado, junto con el correspondiente al del pasado mes de noviembre a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Time Crisis».

El mando analógico.

Hola Yen, me llamo Daniel y tengo una Saturn:

1- ¿Por qué «Tomb Raider 2» sólo saldrá para PlayStation?

Porque Eidos y Sony han llegado a un acuerdo de exclusividad.

2- ¿Saldrá para Saturn? ¿Cuándo?

Es una posibilidad, pero aunque así fuera tardaría bastante tiempo.

3- ¿Qué juego prefieres el «Duke Nukem 3D» o el «Quake»?

Yo prefiero «Duke Nukem», por su estilo de juego, su ritmo, aunque reconozco que «Quake» es mucho mejor técnicamente.

4- ¿Harán un mando analógico para Saturn como el de PlayStation?

Saturn tiene un mando analógico hace mucho más tiempo. Al principio se vendió con «NiGHTS» y luego de manera separada.

Daniel Iglesias (Gijón)

Copias piratas.

Hola Yen, te escribo esta carta con la esperanza de que la publiques, ya que la pregunta me parece de vital importancia.

Hace poco fui a un bazar que frecuento bastante y le pregunté al propietario que si los juegos de Game Boy que vendía eran copias piratas. Él, muy ofendido, me dijo que eran "imitaciones legalizadas".

Por favor, Yen, ¿puedes decirme si esto podría ser cierto? (algunos de estos cartuchos traían hasta el «After Burner» y el «Out Run» de Sega). Si lo es, aclárame la diferencia entre "copia pirata" e "imitaciones legalizadas".

¡Gracias!

El dueño del bazar o tiene mucho morro o no tiene ni idea de lo que vende. Una imitación es una imitación, luego no es original y si no es original es pirata y, por lo tanto ilegal. Es contradictorio hablar de imitación legal, es como si te dijera "sí, soy un pirata, pero muy legal". Si no tiene el sello de calidad de Nintendo, es pirata.

Jorge Martínez Merlos (Albacete)

Dudas sobre N64

Hola Yen, tengo cuatro consolas, entre ellas una Nintendo 64. Me llamo Alberto y quiero que me respondas a unas preguntas:

1- ¿Va a salir algún «Tomb Raider» para N64? ¿Va a ser igual que el de Saturn y PlayStation?

No es probable. El acuerdo de exclusividad al que llegaron Eidos y Sony implica que «TR2» no saldrá para ninguna otra consola.

2- ¿Qué juego me recomiendas «Golden Eye» o «Lylat Wars»?

Depende el género que te guste más. Los dos son geniales pero si tuviera que elegir sólo uno yo personalmente me quedaría con «Goldeneye».

3- ¿Crees que valdrá la pena comprarse el 64DD?

Dependerá de los juegos que saquen para este formato y si de verdad representa una mejora sustancial con respecto a la N64.

4- ¿Va a salir «Final Fantasy VII» para N64?

No, aparte de los acuerdos de Square con Sony está el problema de la capacidad: tres CDs nunca cabrían en un cartucho de N64.

Alberto Martorell (Baleares).



Sobre el 64DD.

Hola Yen, me llamo Javier y tengo unas dudas sobre el 64DD y la N64.

1- ¿Para cuándo se podrá comprar el 64DD?

Cuando se ponga a la venta, es decir, dentro de mucho tiempo todavía.

2- ¿Qué me recomiendas 64DD o N64?

Tú verás, pero si te compras el 64DD sin tener una Nintendo 64 no vas a poder jugar a nada, porque el 64DD es una especie de ampliación de la consola.

3- ¿Cuál tendrá más calidad gráfica y más memoria?

La calidad gráfica viene marcada por la consola, pero como los discos del 64DD tendrán mucha más capacidad se podrán ver un mayor número de efectos gráficos en los juegos. Al menos a priori.

Javier Marijuan (Avila)

¿«FF VII» o «Abe´s Oddysee»?.

Saludos Yen, esta es la primera vez que escribo después de seguir durante seis años vuestra revista.

1- Tengo el «V-Rally», pero me saca de quicio conducir con el pad digital, ¿vale la pena comprar un volante?

Un volante o el pad NeGcon de Namco son dos opciones estupendas para disfrutar de «V-Rally». Yo me quedaría con el NeGcon que es más económico y además te sirve para otro tipo de juegos y no sólo para los de velocidad. Eso sí, todo depende de si tu fijación por los coches es lo suficientemente importante como para amortizar el gasto.

2- Me quiero comprar un juego para Navidad y no sé si decidirme por «FF VII» o «Abe's Oddysee», ¿tú cuál me recomiendas?

«Final Fantasy VII» es un juego de rol lo cual puede suponer un hándicap para los que no estén habiatuados al género. Por contra, «Abe's Oddysee» es un plataformas aventurero que además de retar a tu intelecto pondrá a prueba tus reflejos. Los dos son auténticas joyas gráficas, los dos son larguísimos, los dos están traducidos, los dos son geniales, los dos imprescindibles. Tú eliges el estilo que te guste.

Esteban Gallardo (Barcelona)

Juegos para Saturn.

Hola Yen, ¿cómo va eso? Soy el afortunado poseedor de una Saturn y espero que me respondas a estas preguntas:

1- ¿Va a salir el «Marvel Super Heroes» para Saturn?

Sí, entre Noviembre y Diciembre.

2- ¿Te comprarías el «Street Fighter Alpha 2» aunque tenga un poco de tiempo?

Sigue siendo un gran juego de lucha y si a ti te gusta el estilo Capcom seguro que te encanta.

3- ¿Cuáles son los cinco mejores juegos que van a sacar para mi consola hasta pasadas las Navidades?

«Quake», «Sega Touring Car», «World Wide Soccer'98», «NBA Live'98» y «Fighting Force». Eso sin olvidarnos de títulos como «FIFA 98», «Mundo Disco 2», «Sonic R» o «Marvel Super Heroes».

Un Eldense.



DIVER tienda

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com

LA PAZ (956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)

AL CINE (95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)

EL TORCAL (95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA

MAVI 1 (95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA

SANTUTXU (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)

FRANJU (95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA

CARTAGENA (958) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA

ALCALA HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA HENARES (MADRID)

GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)

LA CORUÑA (981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA

NUEVAS APERTURAS:

OVIEDO
Padre de Aller, 9 (Vallobín) - OVIEDO

LOGROÑO (941) 22 10 08
Pepe Maguregui, 2 (Entrada c/Huesca) - LOGROÑO

FUENGIROLA (95) 246 93 74
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)

HUELVA (959) 24 09 81
Ginés Martín, 7 - HUELVA

TERRAsSA (93) 788 35 56
Rambla d'Egara, 112 - TERRASSA (BARCELONA)

TOMELLOSO (926) 50 66 04
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)

TORREJON (91) 677 90 24
Avda. Constitución, 90 - TORREJON DE ARDOZ

RONDA (95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)

ESTRENOS (958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA

NINSEGATI (957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA

FRAMA (956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)

CASABLANCA (95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA

CIUDAD REAL (926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL

DIABLITO (95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)

BAT*MANX (956) 63 03 44
Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n
ALGECIRAS (CADIZ)

VIGO (986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO

SEGA SATURN

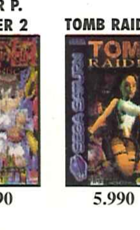
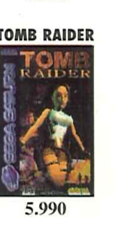
Sega Saturn, Tomb Raider, Pad, Demo y Cartera por: 24.900

Sega Saturn, Pad, Demo y Cartera por: 19.900

Accesorio	Precio
6 PLAYER ADAP.	6.490
ARCADE RACER	9.990
VIRTUAL STICK	6.990
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD	3.990
BACKUP MEMORY	7.990

Juego Sega Saturn	Precio
ATLANTIS	8.990
STEEP SLOPE SLIDERS	8.990
NBA ACTION 98	8.990
ENEMY ZERO	8.990
NHL HOCKEY 98	8.990
SONIC R	8.990
WORLD WIDE SOCCER 98	8.990
BLAC DAWN	OFERTA 3.990
BLACK FIRE	OFERTA 3.990
LAST BRONX	8.990
COMMAND & CONQUER	6.490
QUAKE	8.990
DEF CON 5	OFERTA 3.990
DISCWORLD 2	8.990
DOOM	7.990
DRAGON BALL Z	7.990
DRAGON FORCE	8.990
DRAGON HEART	8.990
EARTH WORTH JIM 2	OFERTA 3.990
F. MEGAMIX	8.990
MUNDO PERDIDO	8.990
DUKE NUKEM	8.990
GRID RUN	Dto. 500 ptas. 7.990
HEXEN	7.990
NIGHT	OFERTA 3.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
KARTS	8.990
KING OF F. 95	8.990
MADDEN 98	8.990
CROC	8.990
MORTAL K. TRILOGY	Dto. 500 ptas. 6.990
PANDEMONIUM	8.490
RAYMAN	OFERTA 4.490
RESIDENT EVIL	8.990
MAXIMUM FORCE	6.990
SHINING WINDOW	OFERTA 4.990
SKELETON WARRIOR	OFERTA 3.990
SONIC 3D	8.990
SONIC JAM	8.990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	OFERTA 3.990
STREET FIGHT. ALPHA 2	5.990
SUPER P. FIGHTER 2	5.990
TOMB RAIDER	5.990
TOURING CAR	8.990
WARCRAFT II	8.990
WIPE OUT 2097	8.990





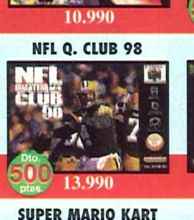

NINTENDO 64, control y cartera

29.900



Accesorio	Precio
VOLANTE + PEDALES	12.990
TURBO 64	4.990
EASY 64	3.990

Juego Nintendo 64	Precio
007 GOLDEN EYE	Dto. 500 ptas. 8.990
BLAST CORPS	9.490
BOMBERMAN 64	Dto. 500 ptas. 8.990
CLY FIGHTER 64	13.990
DIDI KONG RACING	8.990
DOOM 64	Dto. 500 ptas. 13.990
EXTREME G	Dto. 500 ptas. 13.990
DUKE NUKEM	Dto. 500 ptas. 13.990
FORMULA 1 POLE POSITION	12.490
GRETZKY'S 3D HOCKEY	13.990
HEXEN 64	Dto. 500 ptas. 13.490
INT. S. SOCCER PRO	13.490
KILLER INSTICT GOLD	9.490
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	10.990
MISCHIEF MAKERS	Dto. 500 ptas. 8.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
WARGODS	12.490
M.R.C.	13.490
NFL Q. CLUB 98	Dto. 500 ptas. 13.990
PILOT WINGS 64	7.990
STAR WARS	10.490
MACE. THE DARK AGE	Dto. 500 ptas. 13.990
SUPER MARIO 64	9.490
SUPER MARIO KART	9.990
TUROK	9.990
WAVE RACE 64	9.490










playstation, controller, demo, y cartera por:

22.900



value pack*: 26.900

PLAYSTATION, 2 CONTROLLER, MEMORY CARD Y CARTERA

* PROMOCION LIMITADA





Accesorio	Precio
JOYSTICK	9.990
ANALOG CONTROLLER	4.500
RATON	3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORY	6.250
RFV	3.500
CABLE RGB	2.490
MULTIPAD	5.500
ARCADE STICK	9.500





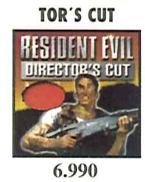




Juego	Regalo	Precio
BROKEN SWORD II	+ RATON	9.490
DISCWORLD II	+ RATON	9.490
CRASH BANDICOOT II	CAMISETA REGALO	7.490
TIME CRISIS	BOLSA PLAY REGALO	11.900
FINAL FANTASY VII		7.990
DRAGON BALL. FINAL BOUT		9.490



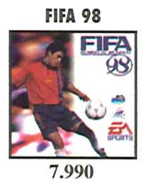


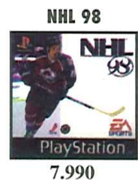














Juego	Precio
MDK	7.990
G POLICE	7.490
ROCK & ROLL RACING 2	7.990
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	6.990
RED ALERT	7.990
MAXIMUM FORCE	6.990
CRITIC DEPTH	6.990
FIFA 98	7.990
NHL 98	7.990
NBA LIVE 98	7.990

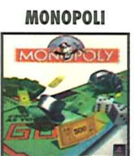


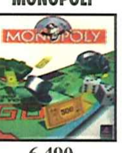






Juego	Precio
FORMULA 1'97	7.990
TENIS ARENA	8.990
OVERBOARD	7.490
POWER SOCCER 2	7.990
COLONIC WARS	7.490
PGA TOUR 98	7.490
TEST DRIVE 4	7.990
MARVEL SUPER HEROE	7.990
FROGGER	7.990
TOMB RAIDER 2	Dto. 500 ptas. 8.990













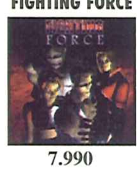


Juego	Precio
AGENT ARMSTRONG	7.990
RAPID RACER	7.490
MOTO RACER	7.490
NASCAR 98	7.490
MONOPOLI	6.490
CROC	7.490
MADDEN 98	8.490
HERCULES	7.990
NIGHTMARE CREATURE	Consultar
TETRIS PLUS	8.490











Juego	Precio
4-4-2 SOCCER	7.990
DUKE NUKEM	8.490
FIGHTING FORCE	7.990
EL MUNDO PERDIDO	7.990
NUCLEAR STRIKE	7.990
ODDWORLD	Dto. 500 ptas. 8.990
STREET F. EX PLUS	7.490
TOSHINDEN 3	Dto. 500 ptas. 7.990
TRANSPORT TYCOON	7.490
Z	6.990













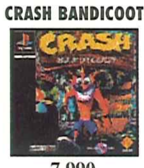


Juego	Precio
ACTUA SOCCER	OFERTA 3.990
ADIDAS SOCCER 97	7.490
AGILE WARRIOR	OFERTA 3.990
AIR COMBAT	OFERTA 3.990
ALIEN TRILOGY	OFERTA 3.990
BATTLE SPORT	7.990
BED LAM	Dto. 500 ptas. 6.990
BROKEN SWORD	6.490
BUST A MOVE 2	OFERTA 3.990
CITY OF LOST CHILDREN	7.490











Juego	Precio
BATTLE STATIONS	Dto. 500 ptas. 7.990
COMMAND & CONQUER	6.990
COOLBOARDERS	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
CRYPT KILLER	8.990
DESTRUCTION DERBY	OFERTA 3.990
DESTRUCTION DERBY 2	7.490
DRAGON BALL Z	8.990
EXCALIBUR	9.490
EXHUMED	7.990



















Juego	Precio
FADE TO BLACK	OFERTA 3.990
FANTASTIC FOUR	8.990
FATAL FURY	6.490
GRID RUN	Dto. 500 ptas. 7.990
INT. S. SOCCER PRO	8.990
DRAGON HEARTH	8.990
JUNGLA DE CRISTAL	7.990
JUPITER STRIKE	OFERTA 3.990
KING OF FIGHTER 95	6.490
ACE COMBAT 2	7.490

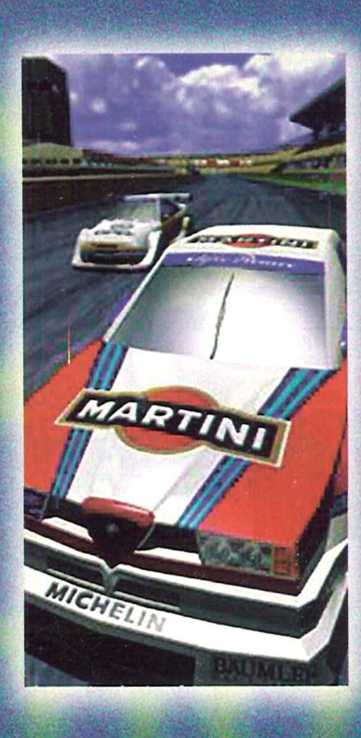

MAGIC 8.990
LOADED OFERTA 3.990
MICROMACHINE V3 9.990
MONSTER TRUCKS 7.490
JET RIDER 6.490
NAMCO MUSEUM 5 6.490
NEED FOR SPEED 2 7.990
NHL Q. 98 8.990
OVERBLOOD 7.990
PARRAPA THE RAPPER 6.990
PERFECT WEAPON 7.990
PHYCHIC FORCE 8.990
PORSCHE CHALLENGER 6.490
RAGE RACER 6.990
RALLY CROSS 6.490
RAY STORM 6.490
RAY TRACER 6.490
RAY MAN OFERTA 3.990
REBEL ASAULT 2 8.990
RESIDENT EVIL Dto 500 ptas 5.990
RIDGE RACER OFERTA 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
ROSCO 7.490
SAMURAI SHOWDOWN 3 6.490
SOUL BLADE Dto 500 ptas 6.990
SPIDER 7.990
SPOT GOES HOLLYWOOD OFERTA 3.990
STAR GLADIATOR OFERTA 3.990
STREET F. ALPHA 2 5.990
SUIKODEN Dto 500 ptas 8.990
S. PUZZLE FIGHTER 2 5.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENKA 7.490
TEST DRIVE OFF ROAD 8.990
TIGERSHARK 6.990
TOMB RAIDER Dto 500 ptas 9.990
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOTAL NBA 97 6.490
TRASH IT 7.990
TRUE PINBALL OFERTA 3.990
V-RALLY 7.490
VANDAL HEARTS 8.990
KURUSHI 6.490
WARCRAFT II Dto 500 ptas 7.990
WARGODS 7.990
MEGAMAN X3 6.990
WILLIAM ARCADE 6.990
WIPE OUT OFERTA 3.990
XEVIOUS 3D 6.490
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
HERCULES 5.590
FIFA 98 6.490
MORTAL K. I - II 4.990
CASTELVANIA Carátula no disponible 5.990
JOROBADO 5.990
LAMBORGINI 4.990
LUCKY LUKE 5.990
TETRIS PLUS 5.590
TUROK 5.990
SUPERMAN Carátula no disponible 5.990
JAMES BOND 5.990
GREMLINS 2 OFERTA 3.990
DAFFY DUCK OFERTA 4.490
KILLER INSTICT OFERTA 3.990
K. OF FIGHTER 5.890
REY LEON 4.490
LIBRO SELVA 4.490
L. TUNES 4.490
D. K. LAND 3 5.590
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
BATMAN 2 OFERTA 3.990
SOCCER 5.490
ST. FIGHTER 2 5.590
STAR WAR OFERTA 3.990
CASPER 6.990
SPEEDY GLEZ. 4.990
D. K. LAND OFERTA 3.990
TINTIN 5.490
SPY v SPY 5.990
TOSHINDEN 5.890
WAVE RACE 5.990
ZELDA OFERTA 3.900
MEGA DRIVE
EL MUNDO PERDIDO 9.490
BONKER OFERTA 3.990
BUGS BUNNY 9.490
PETE SAMPRAS OFERTA 4.990
COMIX ZONE OFERTA 4.490
ECCO OFERTA 3.990
PACK MEGA 6 14.990
INT. S. DELUXE OFERTA 4.990
LAST BATTLE OFERTA 2.990
LIGHT CRUSADER OFERTA 3.990
FIFA 98 7.990
MICRO MILITARY 7.990
PAD II 6 BOT. 3.990
FIGHTER STICK MD6 2.490
PINICHIO 5.900
PITFALL OFERTA 4.490
SONIC 3D 8.990
SUBTERRANIA OFERTA 3.990
TIME KILLER OFERTA 4.490
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
D. KONG 3 9.490
D. K. COUNTRY OFERTA 5.990
EARTH W. J. 2 OFERTA 3.990
ILUSION OF TIME OFERTA 5.990
I. S. S. DELUXE PRECIO PROMOCION
KILLER INSTINCT OFERTA 6.990
LEGEND ZELDA OFERTA 4.990
LIBRO SELVA OFERTA 6.990
LOST VIKING 2 7.990
LUCKY LUKE 10.990
MARVEL HEROES 9.990
REVOLUTION X OFERTA 2.990
REY LEON OFERTA 6.990
STAR WARS Carátula no disponible 6.490
STREET FGT. 2 OFERTA 5.990
SUPER TENNIS Carátula no disponible 4.990
TERRANIGMA 9.990

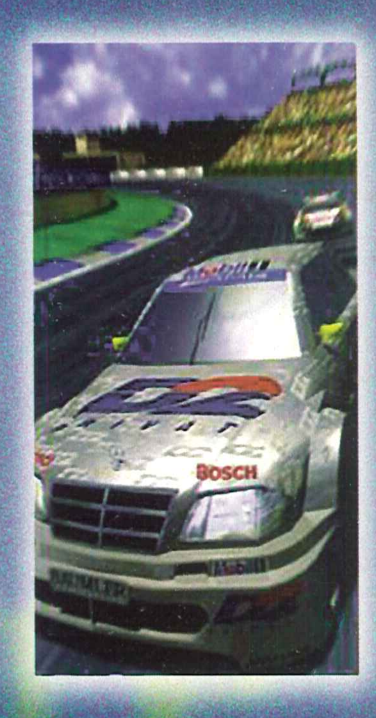
CONCURSO

BASES DE LA COMPETICIÓN.

1. Podrán participar en la competición nacional todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación adjunto (no se admitirán fotocopias) indicando sus datos junto con el tiempo y el código que el juego "Sega Touring Car Championship" les entregará el día *25 de diciembre* al participar, en el modo Time Attack en el circuito especial, a la siguiente dirección: SEGA. Playa de Liencres, 2. 28223 Las Rozas (Madrid) indicando en una esquina del sobre:
   Competición "SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP".

   Para participar en el concurso Mundial se podrán enviar los mismos datos vía Internet a la siguiente dirección: www.sega.co.jp/stc. Ambos concursos no son excluyentes, pudiéndose participar en ambos con el mejor tiempo obtenido.
2. Todos los cupones de participación con los códigos de Touring Car serán enviados a Japón, donde se identificará el código ganador –que será aquél que recorra el circuito en menos tiempo– y el ganador será premiado con una cazadora de Sega y un viaje para dos personas (una de ellas deberá ser mayor de edad) a Gran Bretaña para presenciar una carrera del campeonato de Sport Turismos que se celebrará en el circuito de Silverstone.
   La entrega del premio se realizará en función de la fecha de celebración de dicha carrera en el año 1998. Posteriormente, se seleccionarán *nueve* premiados que recibirán cada uno una cazadora de Sega.
   El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en competición los lectores que envíen su cupón desde el *26 de diciembre de 1997 al 31 de enero de 1998.*
4. Una vez comprobados los códigos de los ganadores en Japón, Hobby Consolas publicará la lista con los 10 mejores corredores nacionales.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.





HA LLEGADO EL MOMENTO DE DEMOSTRAR QUIÉN ES EL MEJOR PILOTO DEL MUNDO

COMPETICIÓN A NIVEL MUNDIAL.

El próximo *25 de diciembre* tendrás la oportunidad de demostrar si eres un buen piloto a los mandos de tu «Sega Touring Car Championship».
Ese día, se activará un circuito especial en el que podrás correr durante 24 horas, tantas veces como lo desees, para lograr un buen tiempo (modo Time Attack, 2 vueltas).
Este circuito se activará simultáneamente en las Saturn de todo el mundo, para que todo aquél que disponga del juego «Sega Touring Car Championship» pueda participar en el Primer Campeonato Mundial de Videojuegos.
Graba tu mejor tiempo y envíalo, junto con tus datos y el código de seguridad que te













GANA UN VIAJE PARA 2 PERSONAS AL CIRCUITO DE SILVERSTONE EN INGLATERRA Y 10 CAZADORAS DE SEGA

...Y TAMBIÉN BUSCAMOS AL MÁS RÁPIDO DE ESPAÑA

ofrecerá automáticamente tu Sega Saturn al WEB de Sega en internet (www.sega.co.jp/stc). En este mismo WEB encontrarás más información sobre la carrera.

COMPETICIÓN A NIVEL NACIONAL.

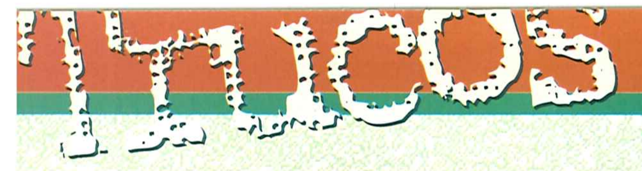
Y para descubrir al mejor piloto español te proponemos que participes en el concurso nacional. Sigue los mismos pasos anteriores y mándanos tus datos, tu mejor tiempo y el código de seguridad en el cupón adjunto a Sega (ver bases de la competición).

¡Te esperan unos premios dignos de un campeón!





CONTRAPROGRAMÁTE



Samurai Shodown III: Blades of Blood

PLAYSTATION

- Luchar como Zankuro:
Comienza un juego en el 'Vs Mode'. En la pantalla de selección de personajes mantén presionado START en el pad 1, entonces mueve el cursor sobre estos luchadores y en este orden: Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru. Continua con START pulsado y simultáneamente presiona X y CIRCULO. Si lo haces correctamente Zankuro aparecerá como un personaje para que puedas seleccionarle.





Bomberman



SEGA SATURN

- Una nueva animación:
Para verla sólo tienes que seguir nuestras instrucciones y pulsar correctamente la clave. Este código se introduce en la pantalla del título cuando aparezca las palabras "Saturn Bomberman".
L + R + DIAGONAL ARRIBA/IZQ. + A
¡Qué imágenes tan bonitas y enternecedoras!



Machine Hunter

PLAYSTATION

- Munición ilimitada:
En la pantalla del menú principal pulsa CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, L1, L1, L1, L1.

- Energía infinita:
Pulsa en la misma pantalla que antes CIRCULO, L1, L1, L1, CIRCULO, L1, CIRCULO, CIRCULO, L1, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, L1, L1, L1, L1, L1, CIRCULO, CIRCULO, L1.

-Passwords:

Nivel 1.2	SQDZF05TJJ
Nivel 1.3	HYM7GODECM
Nivel 1.4	EPPGHOXWDQ
Nivel 2.1	154FHOD5BF
Nivel 2.2	E94FHOLLKJ
Nivel 2.3	MHLFHODTCM
Nivel 2.4	ALLFHOXGPU
Nivel 2.5	BDNJHOLLPU
Nivel 3.1	5SBGHOXIKJ
Nivel 3.2	E9GGHOJIQH
Nivel 3.3	9FOJGOLZID
Nivel 3.4	SKAGHO9P40
Nivel 4.1	JJOBNN9FCM
Nivel 4.2	EYMJHOP7BF
Nivel 4.3	JQNFHOT7BF
Nivel 4.4	7G9DAOMOCE

ultima secuencia 6H9DAOQJ2F

GoldenEye 007

NINTENDO 64

- Menú de trucos:
Lo sentimos mucho, pero esta vez vais a tener que trabajar un poco para activar estos trucos ya que el menú solamente aparecerá en caso de que cumpláis una serie de requisitos. Os damos la lista:
- Acabar el primer nivel (Dam) en 2m 40s, en dificultad "Secret Agent"
- Acabar el tercer nivel (Runaway) en 5m en dificultad "Agent"
- Finaliza el juego en el nivel "Agent".

En la partida siguiente aparecerán las palabras "Cheat Mode" en el menú principal. Lo único que debes hacer es entrar en este menú y activar los trucos.



Crusader: No Remorse

PLAYSTATION

- Energía y municiones:
A partir de la pantalla del título accede a la opción de password. Ahora introduce como código "LOSR". En principio este password no será aceptado pero no hagas caso. Comienza tu partida normalmente y pulsa CUADRADO + R1 si quieres tener armas o CIRCULO + R1 para tener energía (sin pausar el juego). No se le pueden pedir más ventajas a cuatro simples letras.





W.Commander IV

PLAYSTATION

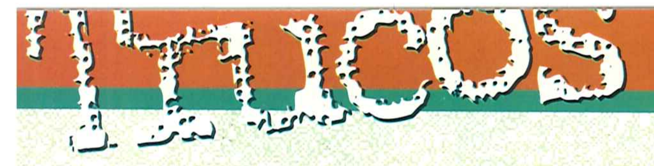
- Ver escenas especiales:
Para ver las escenas sin tener que recorrer todo el juego, presiona ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA y R2 en la pantalla de copyright.
Cuando uses el truco, conseguirás otra ventaja extra: destrozarás una nave enemiga pulsando L1 + L2 + CUADRADO.

FIFA'97

PLAYSTATION

- EA Sports:
Los aficionados a este juego sabrán que dentro del CD se esconde el equipo de EA. Para jugar con ellos lo que debes hacer es entrar en el modo de juego Friendly. Después escoge EEUU y el equipo de New York. Ya está hecho. Sabrás que el truco ha salido bien cuando veas salir a tus jugadores de una puerta especial.





Hercules

PLAYSTATION

- Passwords:

Nunca viene mal tener una buena lista de códigos de nivel a tu lado mientras estás jugando por si surgiera algún tipo de problema y nosotros queremos ayudarte. Aquí tienes tus códigos:





Hero's Gauntlet: Hydra/Medusa/Escudo/Medusa
Centaur's Forest: Centauro/Cabeza de Hercules/Minotauro/Arquero.
Big Olive: Centauro/Escudo/Hydra/Cabeza de Hercules
Hydra Canyon: Escudo/Yelmo/Escudo/Soldado
Medusa's Lair: Arquero/Pegaso/Arquero/Centauro
Cyclops Attacks: Yelmo/Pegaso/Cabeza de Hercules/Arquero
Titan Flight: Soldado/Escudo/Escudo/Rayo
Passageways of eternal Toment: Medusa/Soldado/Centauro/Pegaso
Vortex Of Souls: Soldado/Rayo/Soldado/Centauro.

- Imágenes de vídeo:

Para tener acceso a todas las imágenes de este CD solo tienes que introducir como password:
Pegaso/Soldado/Centauro/Soldado.

Felony 11-79

PLAYSTATION

- Coches extra:

Los trucos que ofrecemos suelen ser muy sencillos pero en este caso deberás cumplir requisitos. Para conseguir coches extras, debes satisfacer las siguientes condiciones:

PCS, GTI, DBL: Acaba la primera fase en 4 minutos.
VPR: Destroza más de un millón en la primera fase en los primeros 300 segundos.
ELS: Destroza más de 2.5 millones en la segunda fase en los primeros 270 segundos.
360: Destroza más de 2.5 millones en la segunda fase dentro del tiempo límite después de disparar a la cabina telefónica.
GTK: Conducir a 180 Km/hora en el segundo 'punto' de velocidad y aún así completar la misión.
F1: Acaba la primera misión sin dañar ningún objeto.
PLC: Acaba la segunda fase sin que haya destrucción.
TNK: Acaba la tercera fase sin que haya destrucción.

Dragon Force

SEGA SATURN

- Código Debug:

Enciende la consola con la puerta abierta para acceder al menú de sistema y una vez en él arranca el juego pulsando los botones L + R + X + Z + START. Una vez estés en la pantalla del título (mientras continúas con los botones pulsados) presiona ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, DCHA., DCHA., DCHA. Pulsa Start y si has realizado la combinación correctamente en la pantalla aparecerán las palabras "Debug Mode". Comienza tu juego y encontrarás una nueva opción en el menú del mapa. Aprovecha la oportunidad.



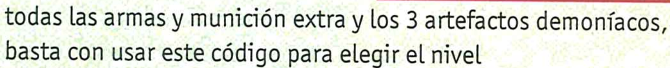


Doom 64

NINTENDO 64

- Feliz comienzo:

Para que comiences este pacífico juego con un 200% de salud, un 200% de armadura, todas las armas y munición extra y los 3 artefactos demoníacos, basta con usar este código para elegir el nivel



Dificultad	Password
BE GENTLR!	?QDM 7HYC BB4X FJVB
BRING IT ON!	?LD4 7HYB BB4D CJVB
I OWN DOOM!	?GFM 7HYT BB9X KHVB
WATCH ME DIE!	?BF4 7HYS BB9D HHVB

Megaman X3

PLAYSTATION

- Acceso directo al décimo mundo:

Las cosas que parecen más difíciles son las que al final resultan más sencillas. Simplemente hay que saber qué camino tomar o, mejor aún, encontrar algún atajo. Pues acabáis de dar con uno de los mayores atajos de este juego. Para acceder directamente al mundo 10 debéis ir a la pantalla de selección de modo y situar el cursor sobre la X del logo. Ahora debes pulsar ABAJO +CIRCULO+ X.

Three D.Dwarves

SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Todos nos mandáis cartas pidiéndonos trucos como éste. Sí, ya sabemos que son la clase de trucos que os gustan y por eso os los damos siempre que está en nuestras manos. Ve a la pantalla de opciones y pulsad L + R. El color cambiará a negro. Cuando sueltes los botones aparecerá la pantalla de password en la que debes introducir este: MOSHOLU. Vuelve a la pantalla de opciones y escoge el nivel que más te guste de todos los que contiene la lista.



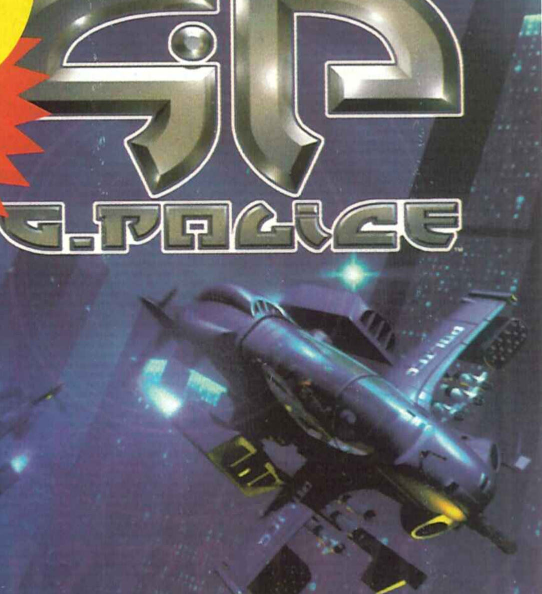
CONCURSO











Los guardianes del futuro llegan desde el siglo XXI para retarte a que averigües si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Sortearemos 5 alucinantes relojes "G-Shock" de Casio y 10 juegos «G- Police» para Playstation.



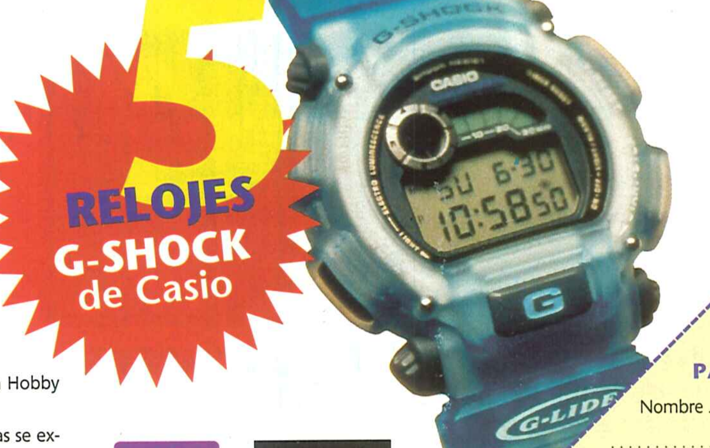
a). El juego tiene tres fases.

b). La acción se desarrolla en la prehistoria.

c). El juego está traducido al castellano.









PSYGNOSIS

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **cinco**, cuyos remitentes serán premiados con un reloj exclusivo "G- Shock" de Casio y un juego de "G-Police" para PlayStation. A continuación se extraerán **cinco** ganadores más que recibirán cada uno un juego de "G- Police" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo a partir del día **27 de noviembre hasta el 30 de diciembre de 1997.**
4. La elección de los trabajos ganadores se realizará el día **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PSYGNOSIS y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

....

Apellidos ....

....

Calle ....

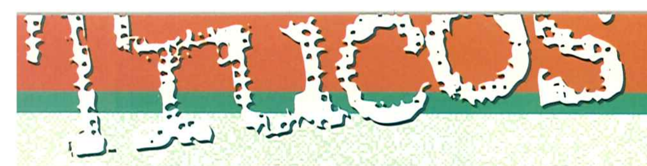
Localidad .... Provincia ....

Edad ...... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: a) ....

b) .... c) ....

Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: concurso «G-Police».



Rage Racer





PLAYSTATION

- Retrovisor:

Sí, ya sabemos lo que dice el código de circulación: no está permitido circular sin retrovisor. Pero en ocasiones su presencia nos molesta más de lo que nos interesa su uso. Para estos casos te proponemos este truco. Comienza una carrera y pausa en cualquier momento. Ahora, mientras estés presionando el TRIANGULO, pulsa L1. Así de fácil es. Pero debemos ser buenos conductores, hay que hacer caso de las indicaciones así que lo que debéis hacer para poner de nuevo el espejito en su sitio es pausar de nuevo y presionar esta vez R1 en lugar de L1 mientras pulsas TRIANGULO.

Lylat Wars



NINTENDO 64

- Cabezas móviles:

No todos los trucos tienen porque ser útiles 100%. Lo cierto es que muchas veces hay trucos que, a pesar de que no proporcionan ninguna ventaja, nos hacen pasar un buen rato, como en este caso. Presiona B y mueve el D-Pad alrededor. La tripulación seguirá al animal volador. Si dejas de moverlo se pararán al instante.



Buster Brothers Collection

PLAYSTATION

- Seleccionar fase:

Al seleccionar el juego elige B.Buddies, entonces selecciona "Game Start" en la siguiente pantalla. En la pantalla de "Select Game" elige el modo normal y mantén presionado ABAJO y después X (mientras sigues pulsando ABAJO). Después de elegir a tu personaje tendrás una sorpresita.

- Modo experto:

Para los auténticos fieras recomendamos que después de seleccionar el juego normal, mantengan presionado el botón X en los 2 pads.

Bust A Move 2

SEGA SATURN

- Un código muy especial:

Pulsa X, IZQ., DCHA. y X en la pantalla del título y, sabrás que el truco está en marcha si ves aparecer a un hombrecito en la esquina derecha. Ya nos contarás que te ha parecido el truco.

Rally Cross

PLAYSTATION

- Mogollón de trucos:

Debes usarlos en la tabla de marcadores o bien cuando pones un nombre a una nueva sesión.

Stone: Coches pesados.

Feather: coches ligeros.

Foat: Baja gravedad.

Fat tires: Incrementa el tamaño de los neumáticos.

No wheels: Sin ruedas en tu coche.

Vet me: Gana la 'rookie season'.

iLa pro: gana la 'veteran season'.

Weeoo: Todos los coches y todos los circuitos.

Originalidad, utilidad y comodidad en esta lista de trucos que parece no tener fin.

The Adventures of Lomax





PLAYSTATION

- Selecciona el nivel:

Mantén pulsada ABAJO, entonces presiona START para pausar el juego. Ahora mantén presionado ARRIBA y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO. Aparecerá un número en la parte izquierda de la pantalla. Para seleccionar un nivel manten pulsada L1 y usa SELECT. Para ir al nivel elegido en vez de SELECT usa START.



- Capacidad de vuelo:

Usa el truco anterior. Ahora en cualquier momento del juego mantén presionado L1 y pulsa CUADRADO para volar. Para aterrizar lo mismo (L1+CUADRADO). como ves este es un truco de altura.

V-Tennis

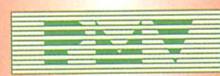
PLAYSTATION

-Jugadores secretos:

Para poder disfrutar de dos nuevos tenistas ve a la pantalla de selección de personaje y presiona los botones ABAJO, L1, R2, ARRIBA, CUADRADO, X si quieres jugar con Adversa y L2, L2, R2, R2, R2, ABAJO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X para jugar con Mattox. Se amplia la oferta.



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com

NUEVAS APERTURAS:

OVIEDO
Padre de Aller, 9 (Vallobín) - OVIEDO

LOGROÑO (941) 22 10 08
Pepe Maguregui, 2 (Entrada c/Huesca) - LOGROÑO

FUENGIROLA (95) 246 93 74
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)

HUELVA (959) 24 09 81
Ginés Martín, 7 - HUELVA

TERRAsSA (93) 788 35 56
Rambla d´Egara, 112 - TERRASSA (BARCELONA)

TOMELLOSO (926) 50 66 04
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)

TORREJON (91) 677 90 24
Avda. Constitución, 90 - TORREJON DE ARDOZ

RONDA (95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)

ESTRENOS (958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA

NINSEGATI (957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA

FRAMA (956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)

CASABLANCA (95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA

CIUDAD REAL (926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL

DIABLITO (95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)

BAT*MANX (956) 63 03 44
Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n
ALGECIRAS (CADIZ)

VIGO (986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO

LA PAZ (956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)

AL CINE (95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)

EL TORCAL (95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA

MAVI 1 (95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA

SANTUTXU (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)

FRANJU (95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA

CARTAGENA (958) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA



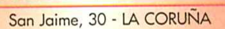
ALCALA HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA HENARES (MADRID)



GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)



LA CORUÑA (981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA



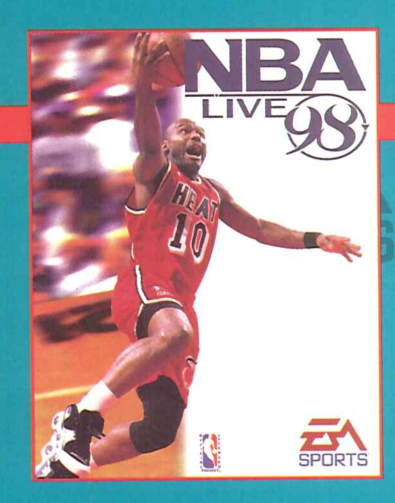


*oferta válida hasta fin de existencias

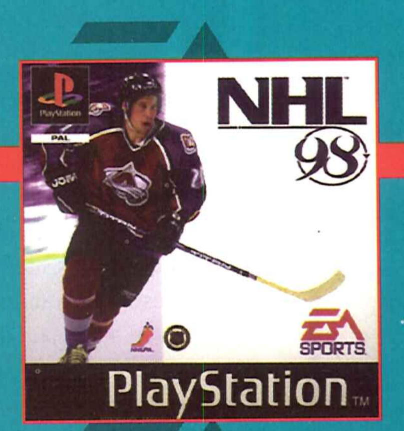
FIFA 98
RUMBO AL MUNDIAL
con balón Fifa de regalo*

Play Station 7.990
Sega Saturn 8.990
Nintendo 64 . . . . . Consultar
Mega Drive . . . . . Consultar
Super Nintendo . . Consultar

NBA Live 98



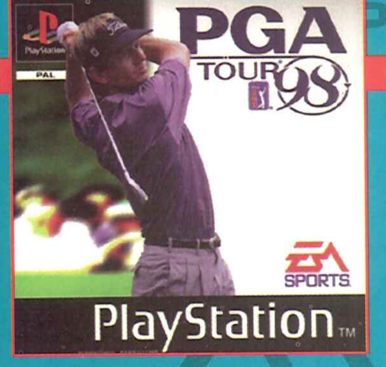
Play Station 7.490
Sega Saturn 8.490



NHL 98

Play Station 7.490





Play Station 7.490



Precios válidos salvo error tipográfico. Ofertas válidas hasta fin de existencias.



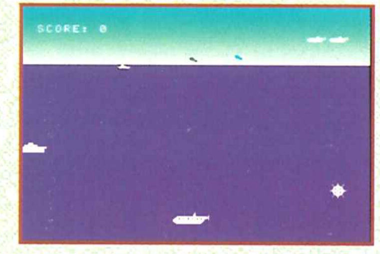
TigerShark

PLAYSTATION

- Password:

Pero no pienses que son sencillamente códigos de nivel porque estos password encierran ventajas que pueden cambiar tu manera de ver este juego. Prueba.

Más poder de disparo: RUBLE.
Menos gravedad: SOYUZ.
Juego oculto: SNEEG.
Imágenes: KIEV.
Preview oculta: BUGGY.
Seguro que te impresionan.



The Increble Hulk: The Panteon Saga

SEGA SATURN

- Passwords:

Bueno, ya sabemos que no es lo que se espera pero ¿quién os ha dicho ha vosotros que estos códigos no os pueden sacar de algún apuro? Nuestra tarea es dároslos y aquí están:

Nivel 2	603ee0c530
Nivel 3	B08E0F0802
Nivel 4	000026B698
Nivel 5	40074DFF12

Killer Instinct Gold

NINTENDO 64

- Escoger el nivel y la música:

Convertir este sueño realidad no es tan complicado. A continuación te ofrecemos una lista con los códigos que debes introducir en la pantalla de selección de personaje. El código de nivel se introduce en el primer pad y el de música en el segundo.

Niveles:
ARRIBA + B
ARRIBA + C-IZQ.
ARRIBA + C-ARRIBA
ARRIBA + A
ARRIBA + C-ABAJO
ARRIBA + C-DCHA.
ABAJO + B
ABAJO + C-IZQ.
ABAJO + C-ARRIBA
ABAJO + A
ABAJO + C-ABAJO

Músicas:
ARRIBA + B
ARRIBA + C-IZQ.
ARRIBA + C-ARRIBA
ARRIBA + A
ARRIBA + C-ABAJO
ARRIBA + C-DCHA.
ABAJO + B

Raystorm





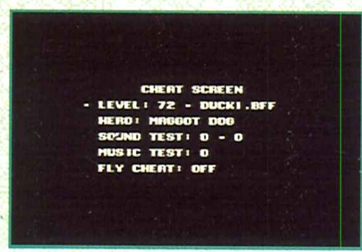
PLAYSTATION

- Más continuaciones:

Para poder multiplicar tus continuaciones de juego hasta 9 debes pulsar SELECT lo más rápidamente que puedas en la pantalla del título. Cuado comiences la partida observarás que en la esquina superior izquierda aparece el número 8 en lugar del habitual 2 al lado de la palabra "Credits".

Bug Too!





SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Estamos seguros de que este es el truco de vuestros sueños y nosotros estamos aquí para ponértelo en bandeja. Comienza a jugar normalmente y pausa en cualquier momento. Ahora pulsa L, A, Z, Y, IZQ., DCHA., A, ABAJO, DCHA., L. Si has pulsado esta combinación correctamente aparecerá ante tí un nuevo menú en el que podrás seleccionar nivel.



- Invencibilidad:

Esto es un lujo y para disfrutar de sus ventajas debes pausar durante el juego y presionar R, DCHA., A, L, DCHA., A, ABAJO, Y. Perfecto, sencillo y sobre todo utilísimo.

Xevious 3D/G

PLAYSTATION

- Jugar como Heihachi

En la pantalla de títulos mantén presionadas IZQUIERDA, X, O, START hasta que tu nave se convierta en Heihachi. Jugarás con el famoso personaje del Tekken ¿No es increíble? Por cierto que si el que quiere jugar con él es el jugador del segundo pad debe cambiar en la combinación IZQ. por DCHA.

- Más continuaciones:

Ilumina la opción 'Xevious 3D'. Mantén presionados L1+L2+R1+R2 y rápidamente golpea repetidamente CIRCULO en la pantalla de selección de juego. Dispondrás de 7 "sabrosas" continuaciones que te permitirán llegar más lejos aún. Aprovecha la oportunidad.



Concurso





Sorteamos dos entradas con acceso al *Champions Club* del estadio Santiago Bernabéu para el partido Real Madrid C.F. - F.C. Porto.



Sony Computer Entertainment y Hobby Consolas te invitan a presenciar un partidazo de la *UEFA Champions League* desde un lugar privilegiado: la zona reservada para patrocinadores con acceso al *Champions Club* del estadio Santiago Bernabéu.

Para ello basta con que nos respondas a esta sencilla pregunta:

¿Qué equipo ganó la última edición de la *UEFA Champions League*?

Escríbenos ahora mismo, puesto que el partido que enfrentará al Real Madrid C.F. y al F.C. Porto se celebrará el próxima día 10 de diciembre, por lo que el plazo de recepción se cerrará el día 5 del mismo mes.

¡¡Mucha suerte!!



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se elegirá una, cuyo remitente será premiado con dos entradas de primera clase con acceso al Champions CLub para el partido que disputarán el Real Madrid C.F. y el F.C. Porto el día 10 de diciembre de 1997 en el estadio Santiago Bernabéu. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Sony Computer Entertainment correrá igualmente con los gastos de desplazamiento ocasionados.
3. Sólo podrán entrar en el concurso los lectores que envíen su carta antes del día 5 de diciembre de 1997 y ese mismo día se comunicará a los ganadores telefónicamente.
4. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
5. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.

cupón de participación "UEFA CHAMPIONS LEAGUE"

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal . . . .
Teléfono . . . .
La respuesta es . . . .







Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).

Nuestros expertos te resolverán el problema.

Amigos de Hobby Consolas. Estoy desesperada con el juego **Jurassic Park** de **Mega Drive** porque no consigo terminarlo. ¿Podríais darme algún truco o los códigos de nivel? Muchas gracias (por anticipado).

Marta Gómez Periú (Palma de Mallorca)

Pues aquí tienes esos passwords:
POWER STATION: 299II02Q
THE RIVER: 4UFV1068
PUMPING STATION: 6V17H020
CANYON: 8VVV0F61
VOLCANO: AVVVQJ6Q
VISITOR'S CENTRE: CV3NUL6U

Hola amiguetes, me llamo Kenneth y soy propietario de una **PSX**. Os escribo para suplicaros, que me ayudéis a seguir adelante en el **Discworld**. Sí, ya sé que ya publicasteis la guía, pero estoy atascado en el callejón, después de seguir al ladronzuelo, intento oir la contraseña con la ayuda del vaso de cerveza, pero cada vez que pongo el vaso en la cañería, Rincewind me hace la señal de que guarde silencio. Espero vuestra respuesta desesperadamente. Gracias.

Kenneth Valls (Barcelona)

A otro de nuestros lectores le pasa lo mismo que a ti Kenneth, se trata de **Juan Antonio Borrero de Sevilla**. Posiblemente los dos estéis equivocados en lo mismo. Lo que debéis utilizar en la cañería, una vez que estéis en el pasado, es un vaso de vino retroactivo que tendríais que haber pedido en la Taberna del Tambor al coger la caja de cerillas. Probad con este vaso.

¡Hello! My name is Javier y tengo una **Super Nintendo** con juegos que ya pasé noventa y nueve veces. Me gustaría que me dijeseis algún truco divertido y, a poder ser loco, para el maravilloso juego **Street Racer**.

Javier Vicente Alonso (Pontevedra)

Lo sentimos mucho pero, aunque nos gustaría hacer alguna que otra locura, no tenemos trucos de ese estilo para este juego. Lo que sí podemos ofrecerte es la oportunidad de ampliarlo incorporando nuevos circuitos. Entra en la pantalla de Custom Cup y presiona L, R, L, R, X, Y.

Hola, me llamo Oscar Galindo y necesito saber urgentemente todos los trucos del **Rayman** de **Saturn**. Por favor, gracias. Adiós.

Oscar Galindo (Barcelona)

Para aumentar el número de vidas al comienzo de las partidas pulsa Dcha. + B con el juego pausado y sin soltarlos presiona Izq., Abajo, R, Y, C, Z. Desde luego un truco como éste no lo puedes desperdiciar.

Hola, ¿me podéis decir para que sirve la habitación con cristales que encuentras después de luchar la segunda vez con Bowser en **Super Mario 64**. ¡Gracias!

Daniel Fernández (Madrid)

Confío en que no esperes demasiado del resultado de tu consulta por que la verdad es que no tenemos demasiados que decirte. La habitación a la que te refieres es una simple una curiosidad y te aconsejamos que no caigas en ella porque salir puede resultarte muy difícil, por no decir imposible.

Hola Hobby Consolas. Quería pedir un truco para **Alisia Dragoon** de **Mega Drive** para elegir pantalla u otra cosa. Gracias.

Luis Jesús Oliver López (Barcelona)

Después de que desaparezca el logo de "Sega" mantén el botón A pulsado hasta que el de "Game Arts" se vaya también. Entonces pulsa B y sueltalo cuando desaparezca el logo de "Gainax". Pulsa C cuando le ocurra lo mismo al mensaje "Music Composed ...". Cuando aparezcan las estrellas presiona Start. Si escuchas un sonido es que todo va bien. Ahora, mientras juegas, pulsa C en el segundo pad y la pantalla se volverá negra. Desde esta pantalla, y utilizando el segundo mando:

Presiona B para pasar al nivel 2
Presiona A para ir al 4
Presiona A y B para el nivel 6 y
presiona A, B y C para acceder al nivel 7.

Hola, me llamo Sergio y me gustaría que me dijerais algún truco del juego **Jurassic Park** de **Game Boy**. Muchas gracias.

Sergio Román (Barcelona)

Cuando el Tiranosaurio Rex aparezca en pantalla pulsa Arriba, Abajo, Izq., Arriba, Abajo, Dcha. Repite este código dos veces y pulsa Start para comenzar a jugar. Ahora durante el juego podrás avanzar de nivel pulsando Select mientras mantienes presionado Start.

Queridos amigos de Hobby Consolas, me llamo Antonio y tengo una **Mega Drive** con el juego **Taz in Escape from Mars**. Me gustaría que me dieseis trucos (si los hay). Gracias por adelantado.

Antonio Albarracín (Málaga)

Para acceder al Modo Debug espera a que aparezca el logo de "Sega" y pula A + B en el primer pad y B + C en el segundo. Ahora comienza a jugar y pausa el juego en cualquier momento. Si antes has realizado bien la combinación sólo tendrás que pulsar A para poner este modo en marcha.

¡Hola consoleros! Me llamo Diego y quería ver si me podías decir algún truco para el **Top Ranking Tennis** de **Game Boy**. Gracias por hacer esta sección y espero que esta revista no se quede atrás nunca.

Diego Estebán Oliva (Madrid)

Muchas gracias. No podemos hacer que subas en el Ranking, eso es cuestión de habilidad, pero te podemos ayudar para no bajar. El cartucho lleva incorporada una pila que guarda información. Pues para no descender en el ranking lo que tienes que hacer es apagar la consola cuando pierdas un encuentro antes de que el juego vuelva al menú principal.

Hola, amigos, tengo una **NES** y el juego **Double Dragon III**. Me gustaría saber todos los trucos que haya en este juego. Muchas gracias.

Francisco José Contreras Méndez (Gijón)

Pues avanzar en este juego es la cosa más sencilla del mundo con este truco que vamos a darte. Lo único que debes hacer es pulsar A mientras mantienes presionado Start en cualquier momento del juego.



Albacete: Condado Pina, 83. 02005 Tel: 506757
Almería: Federico García Lorca, 119.
Barcelona: Mollet del Vallés, Itlla Mollet. Telf: 5930458
Pontevedra: M. de Quintana, 8.(Bayona) Tel: 35 62 61
Valencia: Conde Altea, 2. Tel 3343206
Málaga: Avd. Málaga. Edif. Redondo (Ronda) Tel: 908 228067/2876183
Cáceres: Sor Valentina Miron, 5. (Plasencia) tef: 411141
Gerona: Putllá, 43. Telf. 218221
Valencia: Barraca, 39. C/Doctor Lluc, 38.
La Rioja: Calahorra . Pso. Mercadal, 4.

PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)

Envío urgente 750 pts. Entrega 2 días. Normal 450 pts.* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 1.000 pts. **DESCUENTOS PARA TIENDAS**

Teléfono Pedidos: 91- 4331644- Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

Madrid: Avd. Mediterraneo, 4.(M. Conde de Casal)
Madrid: Fulgencio de Miguel, 5. Tel.: 450 56 19
Madrid: Andrés Mellado, 61. Tel.: 5443843
Aranjuez: Glorieta Nuevo Aranjuez, 10.
Zaragoza: 909338795
Burgos: Eladio Perlado, 55. Tienda Asociada. Camelot Park
La Coruña: Ronda de Nelle, 105. Telf 141611
Bilbao: Alameda San Mamés, 32. Telf 4102539
Madrid: Constancia, 38. Telf 519 9722

GAME BOY

ALADIN 3690
ASTERIX Y OBELIX 4490
BATMAN 2 2990
BATMAN 3 3490
DONKEY KONG LAND 2 3990
DUCK TALES 2 2990
FIFA 97 4990
FLINTSTONES 3490
JUNGLE BOOK 3490
HERCULES 4490
WAVE RACE 4490
KILLER INSTIC+ CARTERA 3990
LION KING 3990
LOS PITUFOS 2 4990
MORTAL K. 2 3490
MORTAL K. 3 4490
NBA ALL-STAR 2 2990
NIGEL MANSELL 2990
NINJA TURTLES 3 3490
PINOCHO 4490
ROGER RABBIT 3490
GOAL 2990
SPIDERMAN 3 2990
TETRIS II 3490
SUPER MARIO LAND 2990
TOY STORY 4990
TALESPIN 2990
TARZAN 2990
TINY TOON II 2990
TOM & JERRY 2 3490

SUPER NES

ASTERIX 5990
SUPER STAR WARS 5990
ZELDA 4990
S. MARIO ALL STAR 5990
AAAH REAL MONSTER 4990
ANIMANIACS 5990
DONKEY KONG C. 2 8490
DINOSAURS 4990
JUNGLE STRIKE 4990
INT. SOCCER DELUXE 8990
KIRBY'S FUN RACK 7990
LOST VICKINGSII 4990
LION KING 6990
MAUI MALLARD-D. DUKE II 5990
MORTAL KOMBAT 3 7990
MOHAWK & JACK 5990
MR DO 5990
MISS PACMAN 5990
NBA HANG TIME 5990
OSCAR 6990
P. RAGE 5990
POPN TWIN BEE 5990
PREHISTORIC MAN 5990
SUPER BC KIDS 5990
TINTIN EN TIBET 8990
TETRIS ATTACK 5990
URBAN STRIKE 7990
WHIZZY 6990
YOSHI ISLAND 5990
SUPER PUNCHOUT 4990

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY 3990
A. POWER SOCCER II 6990
ACE COMBAT II 7490
BROKEN SWORD II 7490
COLONY WARS 7490
CASTELVANIA 8990
COMAND & CONQUER R. ALERT .. 7990
EXPLOSIVE RACING 7990
DUKE NUKE 3D 8990
DISCS WORLD 2 7490
CONSTRUCTOR 8990
TOSHINDEN 3 7490
CROC 7490
JUDGE DREDD 7990
ROSCO MAC QUEEN 7490
OVER BLOOD 7490
KURUSHI 6490
OBE'S ODDYSEE 8490
4-4-2 4990
BUST A MOVE 2 3990
HERCULES 7490
FINAL FANTASY VIII 7490
DRAGON BALL FINAL BOUT 8990
NUCLEAR STRIKE 7990
MADDEN 98 7940
MOTORACER 7990
MIB 7990
MDK 7990
FIFA 98 7990
NBA LIVE 98 7990
NHL 98 7990
NASCAR 98 7990
AGENT AMSTRONG 6990
S. FIGHTER EX PLUS ALPHA 7990
BLAZING DRAGONS 4990
CRASH BANDICOT 7990
COMMAND & CONQUER 4990
CRASH BANDICOOT 2 7490
G. POLICE 7490
I. SOCCER PRO 8490
KING OF FIGHTER 95 6990
MOTO SMASH 6990
MARVEL S. HEROES 6990
MONSTER TRUCK 6990
NBA IN THE ZONE 2 7990
NBA JAM EXTREME 3990
NEED FOR SPEED II 6990
PGA TOUR 98 7990
PARAPA DE RAPPA 6990
REBELT ASSAULT II 8990
R. EVIL D. CUT 6990
RAPID RACER 7490
TRANSPORT TYCON 6990
TIME CRISIS+PISTOLA 11990
TOMB RAIDER 2 8490
S. FIGHTER II 3990
SOCCER 97 7990
EXCALIBUR 8990
SOUL BLADE 6990
SERIE PLATINUN 3990
VR BASEBALL 3990
VIRTUA POOL 4990

SATURN

BLAZING DRAGONS 4990
ANDRETTI RACING 4990
CLOCKWORK KNIGHT 2 4990
DAYTONA 2 4990
TOSHINDEN URA 4990
DISC WORLD II 8990
DUKE NUKEN 8990
FORMULA KARTS 8990
EURO 96 4990
FIFA 96 4990
FIFA 97 4990
FRANKKESTEIN 6990
GUARDIAN HEROES 4990
INDEPENDENCE DAY 4990
JUNGLA CRISTAL 4990
KING OF FIGHTER 95 8990
LOST VICKINGSII 4990
LAST BRONX 8990
MADDEN 97 3990
MORTAL KOMBAT 2 5990
NBA LIVE 97 3990
NHL' 97 3990
NFL 96 3990
NIGHTS 4990
MR. BONES 6990
NEED FOR SPEED 4990
MARVEL SUPER HEROES 6990
ROAD RUSH 4990
SPOT HOLLYWOOD 3990
PGA 97 3990
SEGA RALLY 4990
SONIC R 8990
SOVIET STRIKE 4990
SHINING WISDOM 5990
ST. FIGHTER ALPHA 2 5490
STREET RACER 7990
SONIC JAM 8990
SKY TARGET 7990
STORY OF THOR 2 4990
VIRTUA FIGHTER KIDS 4990
VIRTUA RACING 4990
WAR CRAFT II 5990
WORLD WIDE 98 8990
WORLDWIDE SOCCER '97 4990

GAME GEAR

ARENA 2990
BAKU BAKU 2990
BEAVIS AND BUT HEAD 2990
DR. ROBOTNIKS 2990
OPERATION STARFISH 2990
PGA GOLF 2990
PHANTOM 2040 2990
RISTAR 2990
TEMPO JUNIOR 2690
LOS PITUFOS 2990
TAILS ADVENTURES 3490
VR.TROPPER 3490
SUPER COLUMS 990

JOY PAD

PLAYSTATION COLORES 2490
ARCADE JOYSTICK SNES+MD 1990
MEGA DRVE 1990
SONY PLAYSTATION 2990
SUPER NINTENDO 1990
N 64 3990
SEGA SATURN 2990

CONSOLAS

G. BOY POCKET + JGO. 10990
SAT.+DEMO+2 JGO.+2ºMANDO ...29900
S. NES+MARIO ALL STAR 16990
NINTENDO 64 29900
PSX+ 2 MANDOS MEMORYC 26900

MEGA DRIVE

AAAH REAL MONSTER 4990
COMIX ZONE 4990
EL MUNDO PERDIDO 8990
FIFA 97 4990
FIFA' 96 3990
GAUNLET IV 4990
KAWASAKI SUPER BIKE 4990
INT. SUPERSTAR SOCCER 4990
HARD DRIVING 4990
MICRO MACHINES II 4990
ZERO TOLLERANCE 2990
NHL 97 2990
NBA 97 3990
JUDGE DREDD 4990
LAWNMOVER MAN 4990
LION KING 5990
LOS PITUFOS 2 7990
MARSUPILAMI 4990
MARKOS MAGIC FOTBAL 4990
NFL ' 96 4990
PAC PANIC 4990
PETE SAMPRAS TENNIS 4990
PITFALL 4990
S. STREET FIGHTER 2 7990
TRUE LIES 5990
VR TROOPERS 4990
WARLOCK 4990
WORMS 6990
ZOOP 3990

ACCESORIOS

LUPA+LUZ GAME BOY 1490
ALIMENTADOR G. BOY POCKET 1490
ALIMENTADOR GAME BOY 1490
POWER PACK G.BOY 1490
CONVERTIDOR N64 2990
RECAMBIO PANTALLA G.B 490
E. CONECTOR SAT. Y PSX 1990
LUPA GAME GEAR 790
LUPA GB POCKET 1490
EXTENSION CABLE PSX/SAT 1290
MEMORY CARD PSX 1 MB 2490
MEMORY CARD PSX 16 MB 5990
MEMORY CARD SATURN 8M 4990
MEMORY CARD N64 PLUS 4990
LINK CABLE PSX 1990
PISTOLA PSX Y SAT 5990
RFU CABLE PSX/SAT/N64 2990
MEMORY CARD N64 3990
VOL. + PEDALES SONY MAD 10990
VOL. + PEDALES N64 MAD 11990
VOL. + PEDALES SATRUN MAD 9.990

MEGA 32 X

6 TÍTULOS- CADA UNO 1990

MASTER SYSTEM

6 TÍTULOS- CADA UNO 2990

NINTENDO NES

5 TÍTULOS - CADA UNO 2990

NINTENDO 64

S. MARIO 64 8490
GOLDEN EYE 8490
BOMBERMAN 8490
HBA HANG TIME 12990
WGHOCKEY 12990
FIFA 64 6990
KILLER INSTIC 8490
LYLAT WARS 9990
DOOM 64 12990
MULTIRACING CHAMP. ....12990.
EXTREME 12990
HEXEN 12990
WAR GODS 12990
TOP GEAR RALLY ....CONS.
DARK RIFT ....CONS.
F1 POLE POSITION ....12990.
BLAST CORPS 8490
I. S.S.SOCCER 12490
LAMBORGHINI CHALLENGE 13990
MARIO KART 64 8990
TUROK 13990
PILOT WING 64 8990
WACE RACER 64 8490
STAR WARS 9490
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 13990
MISCHIEF 8490
DIDDY KONG RACING 8490
CLAY FIGHTER 13990

MEGA CD

8 TITULOS- CADA UNO 1990

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games". Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid. HC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: .... C. Postal: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Consola: ....
Título .... Precio: ....

❑ Envío Agencia ❑ Envío Correo

MARUKATSU TE REGALA



PLAYSTATION



SEGA SATURN



GAMEBOY

¿QUIERES ALGUNA DE ELLAS?



COMPRA EL Nº2 DE
EL PEQUEÑO MONJE
O EL Nº2 DE
ANGEL LEGENDS



YA A LA VENTA EN LOS KIOSCOS

Y SABRÁS COMO CONSEGUIRLO

MARUKATSU ESPAÑA S.L. C/ Galileo 23-63, local 5. 08028 Barcelona.tel.(93) 491 35 97



Si queréis contarnos vuestra opinión sobre cualquier tema, o contestar alguna de estas manifestaciones, enviad una carta a :
HOBBY PRESS. S.A. HOBBY CONSOLAS.
C/De los Ciruelos 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONTRAPUNTO.

Omnipotente Saturn.

De Adrián a todos los detractores de Saturn.

Quisiera protestar contra todos los que critican sin razón a Saturn, creándonos un complejo de inferioridad que no es cierto.

La Saturn tiene un amplio catálogo de juegos y para estas navidades se unirán muchos más que son de los más alucinante que he visto en los últimos años: «Grandia», «Panzer Dragoon Saga» y «Atlantis» colmarán las ansias de roleros y aventureros; «Quake» y «Duke Nukem» demostrarán la superioridad de Saturn sobre las demás en este género; «Last Bronx», de lo mejor en lucha; «World Wide Soccer» será el mejor juego de fútbol de la historia, y «Sega Touring Car», el mejor juego de coches visto hasta ahora. O sea, que Sega nos da lo que queremos, los mejores juegos de cada género, únicos y exclusivos de esa gran consola que es la Sega Saturn.

Que Nintendo 64 se conforme con «GoldenEye» y dos o tres baratijas más (lamentable). Que los usuarios de PSX se regocijen de tener «Tomb Raider 2» en exclusiva (poco les durará la alegría) o con nuevas versiones del ya machacado «F1», o su "nuevo" «Resident Evil».

"Dejad a los maestros, a los que realmente sabemos de videojuegos, jugar con nuestra grandiosa y omnipotente Saturn".
Adrián.

Lo de esta gente es lamentable, y lo malo es que se venden como churros (lo que es una buena campaña de marketing...). Un auténtico engañabobos. Bueno, seguid jugando con vuestras absurdas e inútiles máquinas y dejad a los maestros, a los que realmente sabemos de videojuegos, jugar con nuestra grandiosa y omnipotente Saturn.

Orgullosos de N64.

De M-A a Manuel Pregal Rodelgo

Escribo a Manuel Pregal Rodelgo para aclararle bien las ideas, pues observo que las tiene un tanto borrosas, debido a lo escrito en HC no. 72 sobre la Nintendo 64. Para empezar, le diría que no sacaron 6 juegos en 6 meses, sino 23 juegos en 4 meses (hay que aprender a buscar). Por supuesto que la N64 no sólo es un poquito mejor, sino que es bastante mejor que las de 32 bits. Sólo tienes que jugar a ambas consolas. Espero que los siguientes datos le ayuden a razonar un poco: la potencia en N64 es de 64 bits, mayor que la de PSX (32) o Saturn (32). La velocidad es de 97,75 Mhz en N64, 33 Mhz en PSX y 28 MHZ en Saturn. El número de jugadores es de 4 en N64 y de 2 en PSX y Saturn. El joystick analógico incluido sólo viene incorporado en N64. Dudo que entiendas nada de lo que he dicho, pero también quiero añadir que con respecto a lo de que los juegos de N64 son copias de los de SNES, tienes algo de razón. Según lo escrito, el 50% de los juegos serán procedentes de la SNES, no como en la PSX o Saturn, donde el 95% (por no decir el 100%) son copias de juegos de ordenador: «Command & Conquer», «Dark Forces», «Need for Speed», «Tomb Raider»... ¿Vagancia o falta de ideas? Los demás son simples jueguecillos. La PSX está, precisamente, copiando juegos y estilos de la N64, como el «Croc». Por último, añadir que te equivocas completamente a la hora de describir los juegos de N64, pues ni son horteras, ni borrosos, ni ninguna de las fanfarronadas que dices. Hace una semana me han dejado una PSX y estoy ya deseando que me devuelvan mi fabulosa N64. Sin tener que esperar horas para que carguen los juegos y que luego no funcionen como deberían. O que, como el CD está sucio, haya que sacarlo, limpiarlo, esperar, perder tiempo... y luego no funciona. Aplaudo a todos aquellos que tienen una Nintendo 64 y aconsejo a todos los estafados por Sony una pequeña cosilla: "Si la envidia fuese tiña/ y la tiña sarampión/ cuanto tiñoso habría en el mundo/ sin uso de razón".

Celosa de Lara Croft.

De Seacoast a todos los fans de Lara Croft

Estoy aquí para hablar del fenómeno fan que ha surgido tras «Tomb Raider», con una Lara Croft como protagonista. En un montón de periódicos, prensa del sector, TV y otras revistas se ha hablado y "machacado" sobre ella, agobiando a los que no les gusta o al público femenino. Que sí... que la chica tiene sus formas poligonales bastante bien hechas, es muy mona y demás, pero de eso a que haya verdaderos fanáticos deseosos de verla en cueros o en alguna toma en la que

este fresquita... no sé, la verdad, la cosa cansa. Y ahora "traguemos de nuevo " con la segunda parte del juego. Y vete a saber, que igual hasta hacen películas y se convierte en seria competidora de Harrison Ford. No sé... ¿qué tal un videojuego en el que salga Victor Bahía parando penalties? Con un amplio catálogo de fotografías, poses, y luego me lo sacan en cueros y lo comentan en todos los medios... o a otro personaje que esté bien, da igual. Y sí, hay que aguantarse porque somos una inmensa minoría, etc... Pero espero que algo así suceda algún día, por ejemplo con Jin Kazama («Tekken 3») que el chico " está que parte".

Una opinión neutral.

De Karakiko a todos

Me gustaría aportar mi punto de vista personal y neutral (tengo la N64, la Play y la Saturn) sobre la discusión acerca de qué consola es la mejor. Y lo haré mediante una definición de cómo es cada una de las tres:

Saturn: Está infravalorada. Para la mayoría ya es historia, pero aquel que la tiene y ha jugado a cosas como «Guardian Heroes», «W.W. Soccer 97 ó 98», etc... sabe de lo que es capaz. Aquellos que la critican, que echen un vistazo a alguno de estos juegos. Precios: Medios.

PlayStation: Está saturada. Hay miles de juegos iguales (sobre todo de conducción y de lucha) que no aportan nada nuevo a su género. El número de juegos realmente buenos es similar al de los que posee Saturn. Menos juegos y más calidad. Precios: fantásticos.

Nintendo 64: Su problema principal es el precio de los juegos. Después está claro que es la mejor técnicamente, algo que se observa en casi todos los juegos (aunque algunos como «Mortal Kombat Trilogy»...). El formato cartucho es un error. Por otra parte, aquellos que han tenido una SNES seguro que están de acuerdo en lo de los "refritos" (¿a quién no le gustó «Zelda», «F-Zero», «ISS Deluxe», «Starwing»...). Menor número de juegos y mayor calidad en éstos. Precios: casi todos muy altos.

Cada uno con la suya.

De Ken a todos

Vamos a demostrar al resto del mundo que los usuarios de PlayStation no somos "niños envidiosos" que lloran porque la N64 tiene más bytes, o puede crear juegos más buenos. Yo estoy muy contento con el rendimiento de mi consola y en especial con la soberbia campaña de Sony. Seguro que los nintenderos tienen la misma opinión de su N64 y los de Sega creen lo mismo de su consola. Todas tienen sus ventajas y sus inconvenientes. Lo único importante es que el mundo de los videojuegos se está beneficiando de esta competencia para evolucionar en calidad y originalidad. Seamos serios y disfrutemos de este momento dulce. Que cada cual se lo pase muy bien con su consola y deje a los demás en paz (entonces quizá esta sección no tendría hueco en Hobby Consolas).

Dejemos lo de "yo soy más que tu" para los niños más pequeñitos, que aún no son capaces de entender ciertas cosas. Hay gente que está ganando dinero con estas discusiones. Puede que el ideal de una consola única no esté tan lejano...

Parcialidad editorial.

De Sergio Coderque García a todos aquellos que no ven más allá de lo que tienen delante.

Creo que ya es hora de poner las cosas en su sitio. La supuesta "guerra" creada, ya no sólo en esta sección, sino en muchas revistas del sector, no aclaran nada con respecto al que las lea para informarse de cual es la video-consola que le interesa con vistas a una posible compra para estas navidades.

Yo, en mi infinita sapiencia (es broma), voy a intentar hacer un análisis de la situación, pero antes de nada quiero dejar claro que si hablo de esto es por que poseo la N64 y la PSX, porque considero que sólo alguien que posee las dos consolas que más dan que hablar, puede hacer un análisis indiferente de estas plataformas.

Comienzo por aquellos usuarios que son los amantes de la perfección y el detalle. Aparte de la originalidad, y sin duda la jugabilidad, para ellos, la N64 es la consola de sus sueños, porque aunque sean más caros los juegos, todos tienen una calidad probada (si no te importa gastarte más por algo que tiene unas posibilidades mínimas de defraudarte). Sólo tienen que fijarse en que juego que saca Nintendo, juego que se convierte en el mejor de su género, por encima de los mejores de otras plataformas. Sin embargo, para aquel que busca variedad y precios más económicos, lo suyo es la PSX, porque posee el catálogo de juegos más amplio del mercado, aunque si no te informas bien del juego, corres el peligro de que te den gato por liebre. Pero eso no significa que sean todos de baja calidad, ya que tiene que sólo poseerlos justifican la compra de la consola, como «Final Fantasy VII», «Tomb Raider», «V-Rally», etc...

Para terminar quisiera exponer que la mayoría de las cartas que uno lee aquí parecen ciertamente de crios con rabieta que no saben ver más alla de el soporte que poseen en casa y no dan su brazo a torcer aunque sepan en el fondo que no tiene razón. Y mención aparte merecen algunas revistas del sector que por dedicarse en exclusiva a una plataforma les sucede lo mismo y resaltan sus cosas por encima de las demás a cualquier precio (mira que decir algunas que «Croc» iba a hacerle sombra a «Mario 64»...). No son objetivos a la hora de hacer su análisis y perjudican a los usuarios que sólo buscan informarse sobre cómo están las cosas en este mundillo.

"Que sí, que Lara Croft tiene sus formas poligonales bastante bien hechas, es muy mona y demás, pero de eso a que haya verdaderos fanáticos deseosos de verla en cueros..."

Seacoast.

Videojuegos eróticos.

De Dan

No es la primera vez que decís que los juegos eróticos de PSX no existen. En el No. 74, en la sección de «Teléfono Rojo», lo volvisteis a confirmar. Los juegos eróticos existen, yo por suerte tengo dos de ellos y son una pasada. Los consigo en tiendas de importación, ya que en España (me compadezco de España) no hay. En revistas que tengo de importación salen un montón de imágenes de juegos eróticos de la PSX y de la Saturn, un montón y buenísimos. Hay para todos los gustos: eróticos y mucho más subidos de tono.

Los videojuegos eróticos venden, venden mucho, pero las compañías españolas todavía no se han enterado ni se enterarán, y mientras tanto seguiremos comprando juegos eróticos en tiendas especializadas, esperando sin esperanza a que algún día lleguen juegos de este tipo a España. Estoy seguro de que se venderían a montones.

¡YA A LA VENTA!



Este mes Nintendo Acción te regala un alucinante vídeo en el que podrás conocer todas las novedades para tu Nintendo 64. ¡¡No te lo pierdas!!

Un número especial de 100 páginas que incluye una completísima guía con todos los secretos de Lylat Wars.



MEN IN BLACK

LA PELÍCULA DE VÍDEO

CONCURSO

REGALAMOS 15 GAFAS DE SOL Ray-Ban Y SUDADERAS MEN IN BLACK

Este mes, coincidiendo con el lanzamiento en vídeo de la película "Men In Black" te hemos preparado un concurso de cine.
Dinos cómo se llaman los dos actores que protagonizan esta película y consigue unas gafas de sol Ray-Ban y una sudadera exclusiva de"Men in Black"



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **quince**, cuyos remitentes serán premiados con unas gafas marca "Ray-Ban" y una sudadera de "Men in Black". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupún desde el **27 de noviembre hasta el 30 de diciembre de 1997.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **2 de enero de 1998** y sus nombres se publicarán en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO y HOBBY PRESS.

COLUMBIA TRISTAR





HOME VIDEO

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuesta correcta es: ....

....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Men In Black».

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65,
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67

Juego	Consola	HC núm.
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,**63**
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67

Juego	Consola	HC núm.
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintin en el Tíbet	Game Boy	61, 65

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66



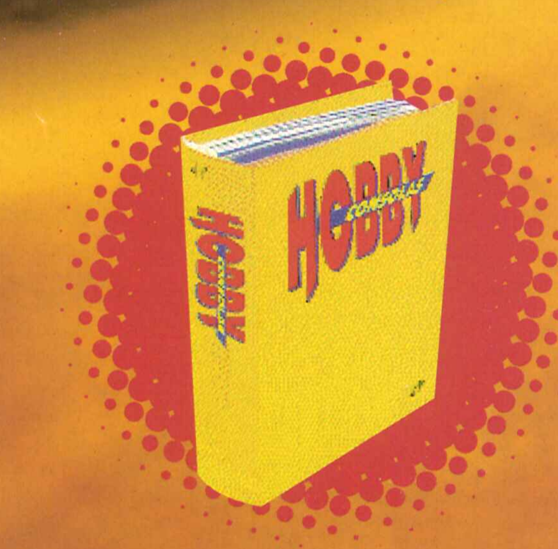


Nº 66 Estalla el duelo — Nº 68 Los Guerreros de Plata — Nº 70 El Último Combate — Nº 72 Un futuro diferente

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68,70 y 72 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.



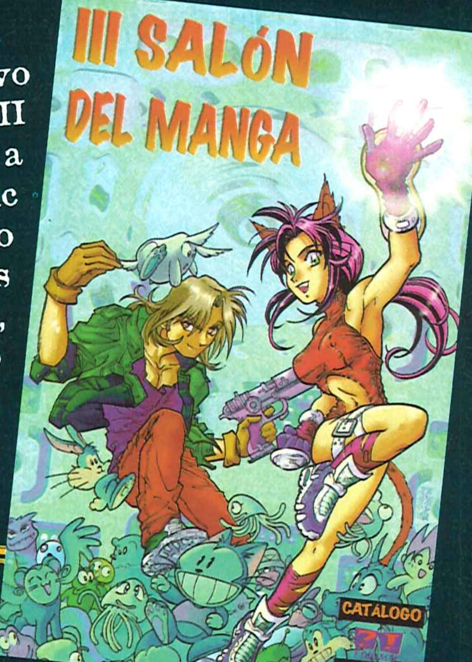
OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

¡TATAKAE! ¡TATAKAE!

El Salón en el que reinaron los Otakus

Los pasados días 23, 24 y 25 de Octubre tuvo lugar en La Farga de L'Hospitalet la III edición del Salón del Manga. Todo apuntaba a que este sería el último salón dedicado al cómic japonés, pero la estupenda respuesta del público (que no de la organización) puede cambiar las previsiones para el futuro. De todos modos, volvimos a disfrutar de un sensacional evento que entusiasmó a los cientos de otakus que allí se dieron cita, y todo acabó en una gran fiesta.

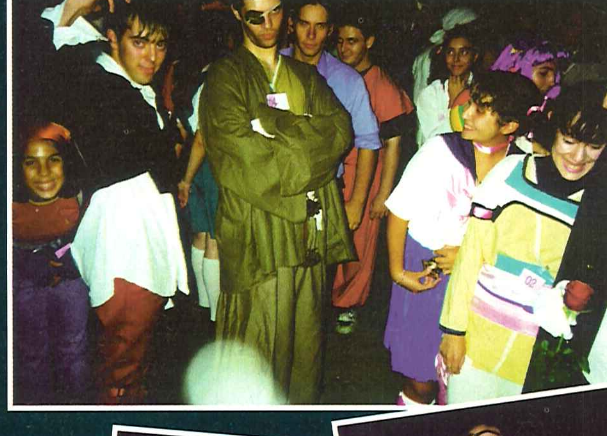


Las iniciativas más originales, más divertidas.

Pese a que la organización fue más que discutible, el público respondió a las expectativas del Salón con varias iniciativas interesantes.

Además de los stands de venta de material habituales, este año los muchachos de la MLM hicieron acto de presencia con su propio stand.



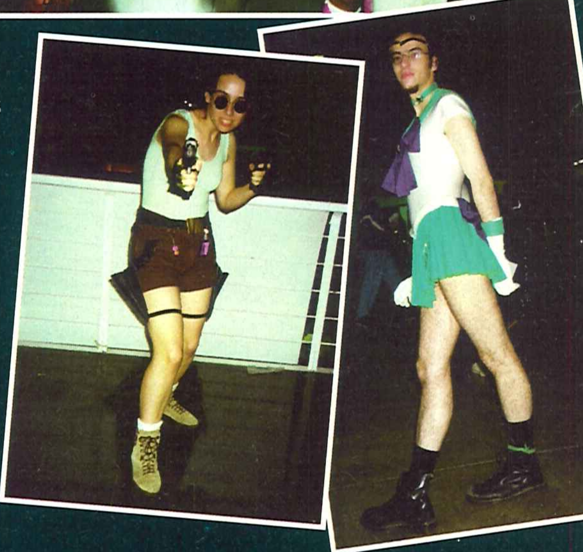


La **MLM** (Mailing List de Manga) son un conjunto de otakus en toda regla que se han conocido mediante Internet, y que desde hace algún tiempo se reúnen en un canal creado por uno de ellos dentro de esta vía de información. Cada cierto tiempo se reúnen para verse las caras y esta vez ha sido en el Salón del Manga, donde contrataron su propio stand.

Pero su intención no fue vender mangas de Gokuh ni codearse con las editoriales más importantes. Llegaron, plantaron allí su ordenador, sus súper altavoces, un par de micrófonos, y armaron la gorda con un Karaoke que atrajo a todos los asistentes de tal manera que nadie quiso irse sin intentar entonar alguna canción.

Lo último y más divertido del salón fue una iniciativa de **Tonkam**, una de las librerías especializadas de Barcelona, que para motivar a la gente organizaron el primer concurso de disfraces de mangas.

Pese a que apenas se dió publicidad al concurso, se contó con la participación de más de 80 concursantes. Hubo premios a los mejores disfraces sobre mangas y videojuegos. El primero se lo llevó una chica pequeña disfrazada de Asuza (la cría llorona consentida que aparecía en «Ranma»). El segundo premio fue para un disfraz de Yagyu Yubey (el samurai legendario que aparece en **«Samurai Shodown»**). Hubo un premio al mejor disfraz basado en un videojuego, que fue para una chica vestida de **Lara Croft**, e incluso uno a la mejor **«Sailor Moon»** que... bueeenoo... mejor no opino (ved la foto).



¡OTAKING!

Con el fin de poder ofreceros imágenes de lo más interesante que allí se pudo ver, busqué hasta en el último rincón, y finalmente me hice con algunos souvenirs que a continuación os divido por grupos:

Adiós, tarjetitas de Gokuh! Recordamos que había 2 tipos de colecciones de tarjetas editadas por BANDAI: Las Power Level y las Cardass Station. Pues bien, para dar por finalizadas las 2 colecciones, BANDAI ha sacado una única serie en la que se fusionan los conceptos que servían de base para diferenciarlas. Esta es, por tanto, la última colección de cardass de **Dragon Ball**, y en esta tarjeta podéis ver cómo se despiden los componentes de GT .





• **Mangas:** Después de un largo período, en el que el sector de la importación perdió el interés por traer mangas relacionados con videojuegos, en este salón (para ser más exactos, en el stand de Chunichi Comics) he podido encontrar mangas de **«Street Fighter III»**, **«Vampire Savior» (Darkstalkers 3)**, **«King of Fighters '96»**, **«Gowkaizer»** e incluso un tomo sobre chicas Capcom de reciente aparición en Japón. Todo ello os lo mostraré en próximos Otakus con todo detalle.

• **Tarjetas:** Era obvio que todas las últimas colecciones de cardass inundarían los stands allí presentes. Entre las más curiosas pudimos ver la primera serie de P.P.Cards de la serie **Fushigi Yuugi**, una serie de éxito entre las fans femeninas, con un argumento que mezcla componentes de **Shulato** y **La Historia Interminable.**

Otra colección puntera fue la primera serie de P.P.Cards de **Ruronikenshin**, serie sobre samurais de gran éxito en Japón (aquí aún no se ha introducido lo suficiente) que en ciertos momentos nos puede recordar a la saga **Samurai Shodown**. Y como no, la serie sobre series, **Dragon Ball**, disfrutó de su rinconcito en todos los stands con las últimas series que cierran la definitiva etapa de GT. Gokus y Vejetas en 4º Estado Super Saiya, así como imágenes conmemorativas en unas cardass súper bien acabadas.





• **Figuras:** Las maquetas de personajes de mangas y videojuegos llenaron las estanterías de los stands de Chunichi Comics, Intercomic y Samurai. Los protagonistas de **«Street Fighter Zero»** fueron los primeros en desaparecer, seguidos de los más conocidos luchadores de la saga **«King of Fighters»**. Tal vez las figuras más difíciles de vender (o de comprar, según) fueron unas maravillosas maquetas de Rei y Asuka (las chicas "protas" de **Evangelion**), que atraían al público masivamente, público que igualmente salía corriendo al ver precios, que rondaban las 15.000 pts.



• **Posters:** Además de los habituales de **Dragon Ball Z y GT**, se vendieron telas con ilustraciones de **Evangelion, Street Fighter y Ghost in the Shell** (imágenes sacadas del Manmachine Interface). La mayoría alucinantes.

Por lo demás, no mucho, los típicos CDs de siempre, algunas pegatinas, pins, mangas en castellano, etc. Eso sí, mucho Gokuh y más de lo que esperábamos de Evangelion.

En el pasado Otaku Manga os hablé del juego para PSX de **Ghost in the Shell,** remarcando la gran calidad del anime especialmente creado para la ocasión. Pues bien, han sacado a la venta un libro llamado **"Manmachine Interface"** basado en este juego, que contiene los diseños de los personajes y unas ilustraciones increíbles de la chica protagonista. Al parecer se vendió el primer día ¡ No me dio tiempo ni a comprarlo! Cuando lo consiga, seréis los primeros en verlo (bueno, los segundos si contamos a quienes se lo llevaron del salón).



Una mala organización

La organizadora de este evento fue FICOMIC, una asociación cultural cuya sede está en Barcelona y que parece que no se suele comer mucho el coco a la hora de montar los salones.

Para empezar, preparó una exposición "de lujo" dedicada a series míticas japonesas. Como era de esperar en gente que realmente no tiene ni idea de manga, nos obsequiaron con imágenes de **Mazinger Z, Heidi y Marco**... ¡¡Sacadas de tebeos dibujados por españoles a principios de los 80!! Estas "increíbles" imágenes se codeaban con fotos de la galería de monstruos de **Godzilla**. ¡Toma pedazo de exposición!

Desde que surgió la noticia de que se realizaría un Salón del Manga, todos nos preguntábamos si FICOMIC traería a algún autor japonés semi-conocido. Al final apareció un animador japonés llamado Masami Suda, (al que sólo conocen en su casa) y que no es más que uno de los miles y miles de animadores ocasionales que la **Toei** ha utilizado en sus años mozos. Al señor Suda se le puso un stand para que firmase FOTOCOPIAS (¿?) de dibujos de Arale, Candy Candy y Kenshiro (del Puño de la Estrella del Norte). Las colas de gente se formaron rápidamente en el stand, tratando de conseguir la preciada firma, lo que demuestra el interés del público por participar en cualquier evento aparte de los propios stands. Para colmo de males, me enteré que ni siquiera fue FICOMIC quien movilizó al animador, sino el **Estudio Inu**.

Lo que menos gustó al público fue el hecho de tener que pagar una nueva entrada si se abandonaba el recinto momentáneamente, algo que afectó a las ventas de los stands. Recemos para que las cosas cambien en el futuro.

Genio y figura: A la espera del inminente éxito del videojuego **«Final Fantasy VII»** en nuestro país, los importadores se han metido de cabeza en el negocio de figuritas basadas en dicho juego. Muñecos de varios tamaños y de todos los personajes se pudieron comprar a precios medianamente asequibles. Y si no llegaban las pelas, siempre quedaba la posibilidad de hacerse con uno de estos simpáticos llaveros...

Y siguiendo con «FFVII» os contaré que tuve la ocasión de hablar con el representante japonés de Pioneer, que había venido para negociar con los jefazos de Manga Video la posible venta de los dos OVAs de **Final Fantasy.** Por lo que tenían hablado hasta el momento, los de M.V. no tenían muy claro el éxito de la cinta. Curioso, ¿verdad? En lo que quedó la cosa es un misterio, pero avisados quedáis de su posible aparición, eso sí, como mínimo el año que viene.



¿Y de videojuegos, qué?

Resulta que este salón ya no es del manga y el videojuego, ahora sólo es del manga (según reza su cabecera). Aún así, los stands de videojuegos han asistido y la gente que quería ver novedades en este terreno las ha encontrado.

Se ha podido disfrutar del **«Gambare Goemon»** de N64 (que por si no lo sabíais tiene una "intro" cantada en japonés por Hinobu Kageyama, el cantante de Dragon Ball), un juego que Konami podría no vender aquí por su elevado número de megas. También tuvimos ocasión de probar **«Bomberman64» y «Dead or Alive»** de Saturn entre otros. Yo personalmente, como última compra del salón, me hice con el **«King of Fighters '96»** de Takara para Game Boy. Toda una pasada para un cartucho de 4 megas con 20 luchadores que además de un montón de ataques especiales tienen dos súper ataques. Cuenta además con cinco escenarios con sus músicas correspondientes, fieles al juego original, aunque eso sí, todo en miniatura.





El juego «King Of Fighters 96» para Game Boy fue una de las grandes estrellas dentro del apartado de software en este salón. Es increíble la calidad de este pequeño cartucho.



La fiebre **Evangelion** se extendió por todos los stands, en los que se podía encontrar desde llaveros de 300 pts. hasta ¡Cartones con la figura de Rei Ayanami a tamaño real a un precio de 17.000 pts! ¡Eso no es fiebre, es auténtica locura!

Y con este adelanto de las novedades del Salón os dejo hasta el mes que viene cuando os explicaré con detalle las novedades más interesantes.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO «Mortal Kombat 2» de Super Nintendo por «Shootout» o «DK Country 3» de la misma consola. Preguntar por Jeffri. Tel.: (91) 447 83 94.

CAMBIO «Art of Fighting» y «Jurassic Park» de Super Nintendo por «Mario Kart», «Dragon Ball Z 3», «Bubsy» o «Astérix y Obélix». Con cajas. Preguntar por Josep o Merche. Tel.: (977) 74 21 30.

CAMBIO «Earthworm Jim» de Game Boy, en perfectas condiciones con caja e instrucciones. Cambio por estos juegos: «Donkey Kong Land», «Killer Instinct» o «Monster Manx» que estén en buenas condiciones. Interesados llamar al Tel.: (95) 482 00 29. Preguntar por Javi.

CAMBIO «Mario Kart 64» por cualquier otro juego de la misma consola. Preguntar por David. Tel.: (927) 25 71 05.

CAMBIO «Virtua Fighter Kids» por «Bust A Move 2» o «Baku Baku». Sólo Valencia capital. Preguntar por José Vicente. Tel.: (96) 348 59 27.

VENTAS

VENDO Mega Drive con tres mandos, uno de 6 botones, adaptador de juegos japoneses y los juegos: «Dragon Ball», «Mortal Kombat 2», «FIFA'96», «NBA Live'96», «Sonic», «Sonic & Knuckles» y «Mega Games 2». Llamar mañanas. Preguntar por Quique. Tel.: (93) 357 98 13.

VENDO Saturn y tres mandos con: «Manx TT», «Fifa'97», «Street Fighter Alpha 2», «Dark Savior» y demo CD. Todo con menos de 5 meses de uso + Game Gear con 6 cartuchos (uno de 4 juegos) y cable de alimentación por 35.000 pesetas. Negociables. También vendo los juegos por separado. Preguntar por Alex. Sólo Bilbao y alrededores. Tel.: (94) 456 36 30.

VENDO Game Boy nueva con caja, casi sin usar. Precio a discutir. Preguntar por Dani. Tel.: (91) 331 24 05.

VENDO Super Nintendo con más de diez juegos y Nintendo Scope y Mega Drive con varios juegos y Mega CD. Sólo Galicia. Muy barato. Preguntar por José. Tel.: (986) 85 82 24.

VENDO Game Gear con dos juegos + enchufe adaptador por 13.000 ptas y 6 juegos de Game Boy por 8.000 ptas. Llamar por las tardes. Preguntar por Marc. Tel.: (93) 321 20 77. Sólo Barcelona y alrededores.

VENDO juegos de Mega Drive. Cada uno por 1.500 pesetas. Entre ellos: «Fatal Fury», «Gunstar Heroes», «Eternal Champions», «Splatterhouse 2», «Robocop vs Terminator», etc... y además «Lethal Enforces» y 2 pistolas por 5.000 pesetas. Sólo Málaga o cercanías. Preguntar por Sergio y Francisco. Tel.: (952) 31 62 66.

VENDO «Art of Fighting» de Super Nintendo por 1.500 pesetas, sin caja pero con todas las magias y botones explicados y escritos. Sólo Málaga. Llamar a partir de las 13'00 horas. Preguntar por Javier. Tel.:(952) 29 98 70.

VARIOS

VENDO N.E.S. con 5 juegos y 2 mandos por 5.000 pesetas o cambio por 2 juegos de Mega Drive. También vendo juegos de Game Boy por 2.000 o 2.500 ptas o 2 juegos por 1 de Mega Drive. Escribir a: Fco. Javier Atienza Camón, C/Gregorio Izquierdo, 5-1º F. 28700 - S.S. de los Reyes- Madrid.

CAMBIO Mega Drive con 6 juegos, entre ellos: «Streets of Rage», «The Revenge of Shinobi» y otros con un mando por Saturn con mando y dos juegos a discutir o la vendo por 20.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Damián. Tel.: (91) 619 89 89.

VENDO Master System con 3 juegos por 2.000 pesetas. Todo en buen estado o cambio por Mega Drive con 3 juegos. Preguntar por Jesús. Tel.:(91) 463 84 24.

VENDO PlayStation con un mando, memory card y cinco juegos. En perfecto estado por sólo 40.000 pesetas o la cambio por N64 con un mando, «Mario Kart 64» e «International Superstar Soccer 64». Negociable. ¡¡¡URGENTE!!! Escribir a: Ángel García Pérez, C/San Martín Doporto -Las Modias. 15622 - Cabañas- (La Coruña).

CAMBIO «NiGHTS», «Exhumed» o «World Wide Soccer'97» de Saturn por otros de la misma consola. También compro juegos baratos. Preguntar por Roberto. Tel.: (973) 26 06 03.

CAMBIO Super Nintendo con: «Tintín en el Tíbet», «Donkey Kong Country», «Aladdin», «Tiny Toons», «Fifa'97» y adaptador de Game Boy con un juego por Saturn con un mando y un juego o vendo todo por 30.000 pesetas. Preguntar por José Ángel. Tel.: (976) 78 72 59.

VENDO nueve películas manga y anime, entre ellas: «V-Jim Brad», «Fusión», «Dominion Tank Police», «Urotsukidoji», etc... Precio a negociar o cambio por juego de N64 o algunos de Game Boy. Llamar de 11'00 de la mañana a 4'30 de la tarde. Preguntar por Ángel. Tel.: (968) 17 42 02.

COMPRO juegos de Master System 2 por 1.000 y 1.500 pesetas. Juegos como: «Micromachines», «World Cup USA'94», «Indiana Jones» o «Ace of Aces». También cambio por «F-1» o «Desert Strike». Preguntar por Jordi. Tel.: (977) 70 07 27.

COMPRAS

COMPRO los juegos: «Toki» y «Talespin» de Mega Drive. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel.: (956) 65 18 42. Preguntar por Luna. También puedes escribirme por e-mail a: guy@arconet.es.

COMPRO «Dragon Ball Z» de Mega Drive por un precio económico, que esté en buen estado. Preguntar por Christian. Tel.: (976) 37 89 44.

COMPRO juegos antiguos de Game Boy: «King Quest», «Castelian», «Kid Drácula», «Pop y Twinbee», «Pacman», «Ballon Kid», «Qix», «Dr.Franken 2», «Chase HQ», «Godzilla», «Blades of Steel», etc... a un precio razonable. Llamar al mediodía al Tel.: (96) 517 71 20. Preguntar por Manuel.

COMPRO cualquier tipo de material de «Dragon Ball» (excepto películas). Interesados llamar y preguntar por Andrés. Tel.: (95) 485 81 38. ¡SUPERURGENTE!

COMPRO juegos para Saturn: «Toshinden URA», «Street Fighter Alpha 2», «Alien Trilogy», «NBA Live'97» y «Hexen». Precio a convenir. Preguntar por Alejandro. También compro otros juegos de mi interés. Tel.: (928) 71 64 80.

CLUBS

¡¡¡ATENCIÓN!!! Club de España. Envía tus datos personales, un dibujo y recibirás tu carné y también recibirás un regalo sorpresa. Podemos ser el mejor club de Europa por los socios. Escribe a: Rafa Gutiérrez Maicas, Ctra. Sta. Coloma, 11-3 1. 08913 -Badalona- (Barcelona).

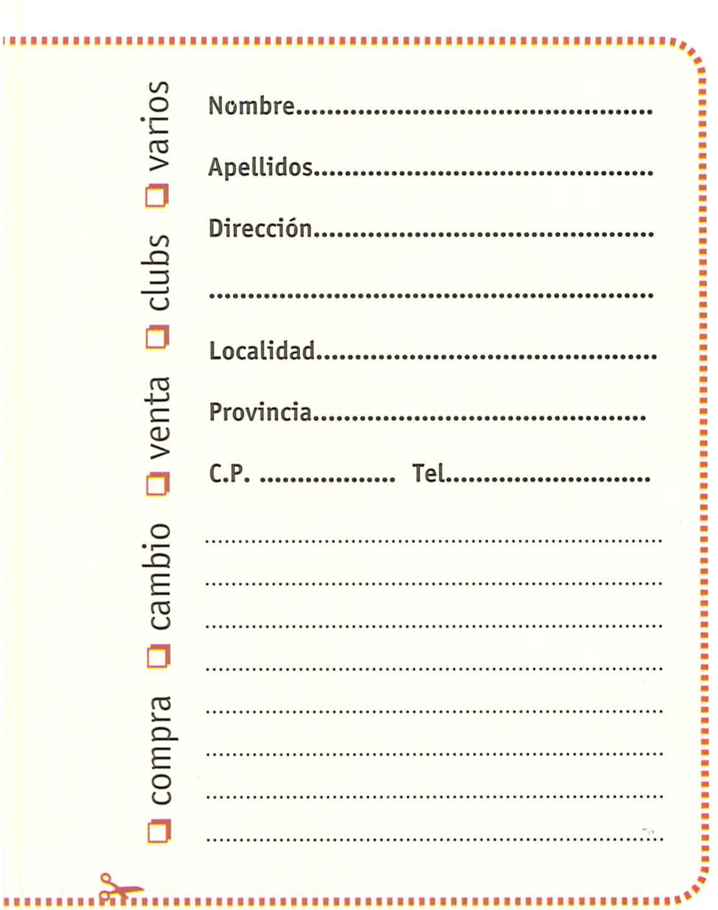
SOMOS 2 CHICOS que queremos hacer un club de todas las consolas. Habrá trucos, concursos, opiniones, intercambios... Por sólo 75 pesetas al mes (para las fotocopias) y un sello de 32 pesetas por cada carta que escribas. Escribe a: Fco. José Mesa Mena, C/Saural, 11 (Finca España). 38205 -La Laguna- (Sta. Cruz de Tenerife).

CLUB para todos. Envíanos tus cartas pidiéndonos trucos, peticiones para darte tu carné de socio. Te lo enviaremos todo gratis. Hacemos concursos de camisetas hechas por mi y sorteamos tres consolas Game Boy. Sólo Barcelona. Preguntar por Christian. Tel.: (93) 691 97 25.

CLUB TRUCOS PLAYSTATION con sorteos, trucos a 50 pesetas y carné. Mandanos 200 pesetas y una foto. Escribir a: Carlos de los Reyes Alonso, C/Pobladura del Valle, 5-10º B. 28037 (Madrid) y te mandaremos más información sobre el club.

SI TE GUSTA EL MANGA este es tu club. Tenemos concursos, fanzine propio, intercambio de cómics, curso de dibujo y modelismo. Y más por 250 ptas al mes. No te arrepentirás. Escribe a: Club Manga Tortosa, C/Montcada, 30. 43500 -Tortosa- (Tarragona).

CLUB MADALENO MIX sorteamos juegos, cambiamos trucos y concursos de dibujo. Mandad una foto y un sello de 32 ptas y os mandaremos un regalo y el carné. Escribir a: Daniel Ferrero Merino, C/Victoriano Martínez, 10 P-1º. 24005 (León).



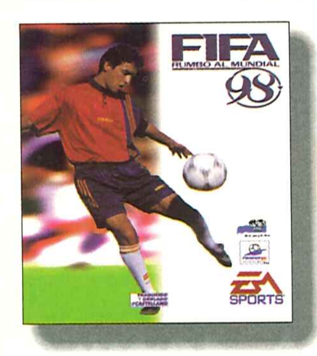
Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN



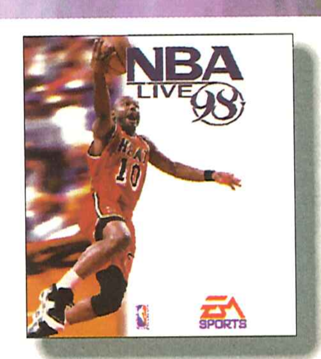
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



La única meta es clasificarse.
Ponga rumbo al mundial 98 con este juego que incluye Virtual Motion Engine™ para mayor fluidez de animación.

5.495	Windows
8.490	Sega Saturn
6.990	PlayStation
7.990	Super Nintendo / Mega Drive
12.990	Nintendo 64





5.795	Windows
8.990	Sega Saturn
7.990	PlayStation

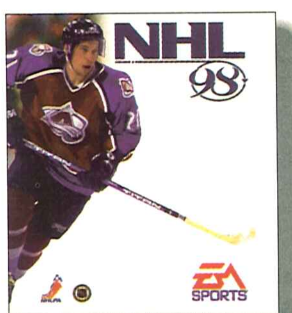
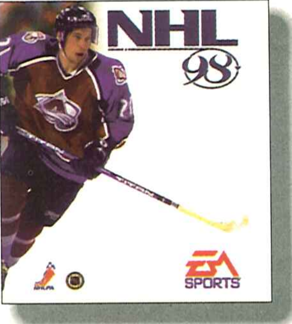


NBA LIVE 98

Más allá de las marcas, más allá de las canastas, más allá de lo verosímil.
La liga de baloncesto USA se pone de largo con esta versión del juego más espectacular del momento.

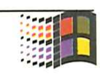
ELECTRONIC ARTS®

NHL 98

Compita con la élite del hockey.
Conozca la rudeza del este deporte. Con nuevos equipos y modos de competición para un deporte muy frío, pero con toda la velopcidad, habilidad y fuertes golpes.

5.795	Windows
8.990	Sega Saturn
7.990	PlayStation





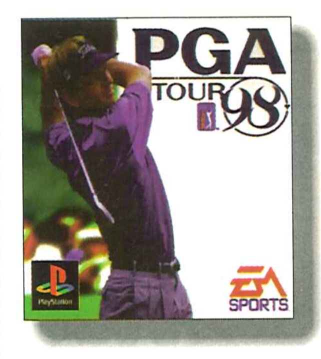
MADDEN 98

El fútbol americano vuelve.
Más inteligente, más rápido y mucho más intenso. El nuevo *Touch Passing*, los gráficos *V-Poly* y más de 150 animaciones mejoradas.

5.795	Windows
8.990	Sega Saturn
7.990	PlayStation



PGA TOUR 98



Explore el campo Pebble Beach.
Cinco campos en los que dar rienda sueltas a sus habilidades golfistas.

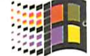
7.990	PlayStation



ANDRETTI RACING 98

Un juego que explota la parrilla de salida.
Doble de tensión, realismo y competición profesional en este juego.

5.795	Windows



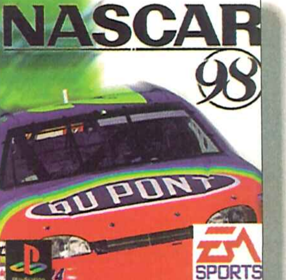
NASCAR 98



Tan real que casi podrá oler la gasolina.
Experimente la emoción de 11 circuitos NASCAR reales y 6 imaginarios, mientras esquiva los neumáticos que botan a su alrededor y evita los coches descontrolados. Seleccione entre 24 vehículos y pilotos auténticos y personalizados.

7.990	PlayStation





Realiza ya tu pedido llamando al teléfono 902·17·18·19

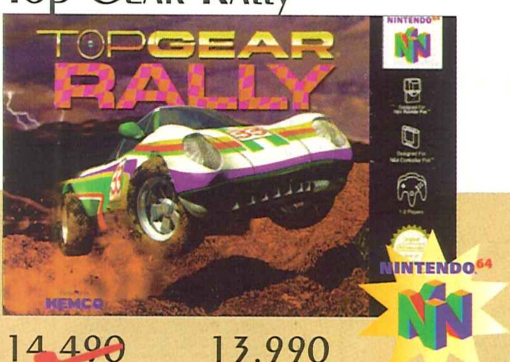
Internet: pedidos@centromail.es

Compra tus juegos en y ahórrate 500 pta.*



HOBBY CONSOLAS

Top Gear Rally



~~14.490~~ 13.990

Lamborghini



~~13.490~~ 12.990

MultiRacing Championship



~~13.490~~ 12.990

Crash Bandicoot 2



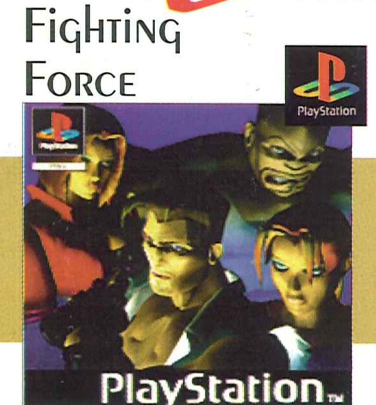
~~7.990~~ 7.490

Duke Nukem



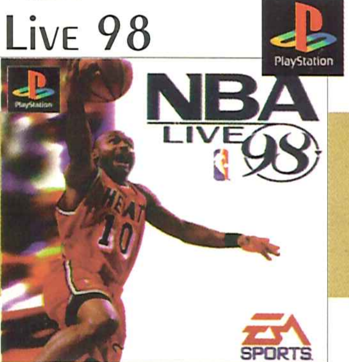
~~8.990~~ 8.490

Fighting Force



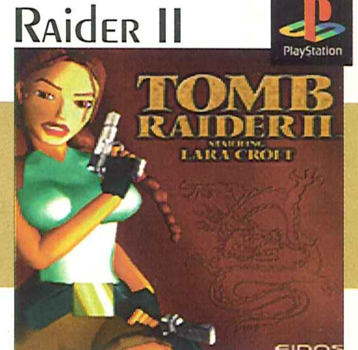
~~8.490~~ 7.990

Nba Live 98



~~7.990~~ 7.490

Tomb Raider II



~~8.990~~ 8.490

Sega Touring Car



~~8.990~~ 8.490

Marvel Super Heroes



~~7.990~~ 7.490

Sonic R



~~8.990~~ 8.490

Rellena y envíanos este vale o ven a tu Centro MAIL más cercano

- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta **este vale** al realizar la compra de lo que has seleccionado y te **ahorrarás 500 ptas** en tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
- ¡Corre!, Infórmate en el teléfono 902 17 18 19

OFERTA VÁLIDA HASTA 31/12/97

CHBC

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE

CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....

PROVINCIA .... TELÉFONO [..........] ....

MODELO DE CONSOLA ....

PRODUCTO PEDIDO ....

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la *Agencia de Protección de Datos*. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro *Servicio de Atención al Cliente*, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de *Centro Mail*. (   )



* oferta válida sólo para los productos de ésta página.





www.centromail.es

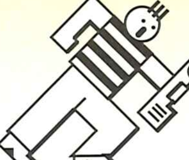
envíos

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES

BALEARES 1.000 PTAS.



Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

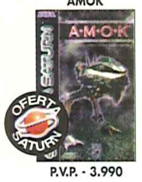
Oye! ¡¡ MIRA !!

CONSOLA SATURN

¡¡ qué precio !!



19.900



SATURN + TOMB RAIDER

24.900

PERIFERICOS

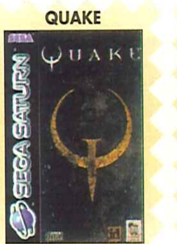
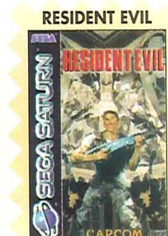





Producto	Precio
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD 3D	6.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
CONTROL PAD INFRARED	12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
MEMORY CARD PLUS	6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED	11.990
PISTOLA MAD CATZ	6.490

JUEGOS SATURN







Juego	Precio
DUKE NUKEM 3D	P.V.P. - 8.990
LAST BRONX	P.V.P. - 9.490
QUAKE	P.V.P. - 8.990
RESIDENT EVIL	P.V.P. - 9.490
SEGA TOURING CAR	P.V.P. - 8.990
SONIC R	P.V.P. - 8.990
THE LOST WORLD	P.V.P. - 8.990
WORLDWIDE SOCCER'98	P.V.P. - 9.490











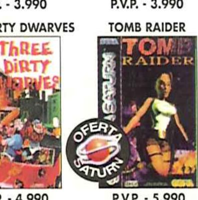






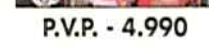










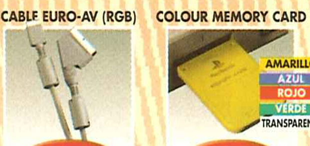






Juego	Precio
AMOK	P.V.P. - 3.990
ATLANTIS	P.V.P. - 8.990
BATTLE STATIONS	P.V.P. - 3.990
BLACK DAWN	P.V.P. - 7.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 4.990
BOMBERMAN	P.V.P. - 9.490
CROC	P.V.P. - 8.490
CRUSADER - NO REMORSE	P.V.P. - 3.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARK SAVIOUR	P.V.P. - 8.990
DARKLIGHT CONFLICT	P.V.P. - 3.990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	P.V.P. - 4.990
DIE HARD THE ARCADE	P.V.P. - 9.490
DICSWORLD II	P.V.P. - 9.490
DOOM	P.V.P. - 7.990
DRAGON BALL Z	P.V.P. - 7.990
DRAGON FORCE	P.V.P. - 9.490
DRAGON HEART	P.V.P. - 7.990
ENEMY ZERO	P.V.P. - CONS
FIFA'97	P.V.P. - 4.990
FIFA RAM'98	P.V.P. - 8.490
FIGHTERS MEGAMIX	P.V.P. - 9.490
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 3.990
FORMULA KARTS	P.V.P. - 9.490
FRANKENSTEIN	P.V.P. - 6.990
GHEN WAR	P.V.P. - 2.990
HEXEN	P.V.P. - 7.990
IMPACT RACING	P.V.P. - 3.990
INDEPENDENCE DAY	P.V.P. - 8.990
JONAH LOMU RUGBY	P.V.P. - 9.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	P.V.P. - 4.990
KING OF FIGHTERS'95	P.V.P. - 9.490
KRAZY IVAN	P.V.P. - 8.990
LOST VIKINGS 2	P.V.P. - 8.490
MADDEN NFL'98	P.V.P. - 8.990
MANX TT	P.V.P. - 5.990
MARVEL SUPER HEROES	P.V.P. - 7.990
MECHWARRIOR 2	P.V.P. - 8.990
MEGAMAN X3	P.V.P. - 6.990
MIGHTY HITS	P.V.P. - 3.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	P.V.P. - 6.490
MR. BONES	P.V.P. - 4.990
NASCAR'98	P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME	P.V.P. - 6.990
NBA LIVE'98	P.V.P. - 8.990
NIGHTS	P.V.P. - 4.990
PANDEMONIUM	P.V.P. - 8.490
PGA TOUR 97	P.V.P. - 4.990
PRO PINBALL	P.V.P. - 3.990
ROBO PIT	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	P.V.P. - 3.990
SEGA AGES	P.V.P. - 2.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 2.990
SKELETON WARRIORS	P.V.P. - 3.990
SONIC 3D	P.V.P. - 6.990
SONIC JAM	P.V.P. - 8.990
SOVIET STRIKE	P.V.P. - 4.990
SPACE JAM	P.V.P. - 8.990
SUPER PUZZLE FIGH. II	P.V.P. - 5.490
SWAGMAN	P.V.P. - 9.990
THE CROW	P.V.P. - 7.990
THREE DIRTY DWARVES	P.V.P. - 4.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 5.990
TOSHINDEN URA	P.V.P. - 4.990
TRASH IT	P.V.P. - 6.990
TUNNEL B-1	P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	P.V.P. - 4.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 3.990
WARCRAFT II	P.V.P. - 8.990
WIPE OUT	P.V.P. - 4.990
WIPE OUT 2097	P.V.P. - 9.490
WORLD W. SOCCER 97	P.V.P. - 3.990







CONSOLA + MANDO

Incluye CD con demos de juegos

22.900

CONSOLA + 2 PADS + MEMORY CARD

SUPER PRECIO

Incluye CD con demos de juegos

26.900

PERIFERICOS











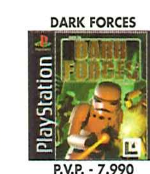


Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD	3.990
CONTROL PAD COLOUR COMMANDER	2.990
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH	3.490
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER ANALOG	4.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	6.250
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK BIOGRIP	4.990
JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK	9.500
LINK CABLE	3.500
MEGA MEMORY 24 Mb	6.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 480 SLOT	8.490
MEMORY CARD PLUS JOYTECH	5.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	11.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	6.490
PISTOLA PREDATOR	7.990
RFU ADAPTOR	3.500

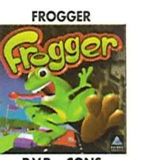
JUEGOS PLAYSTATION



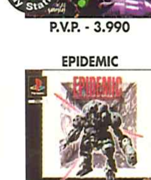




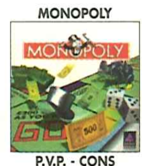
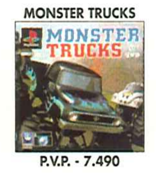
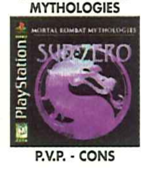
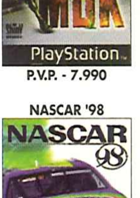









Juego	P.V.P.
2XTREME	6.490
ACE COMBAT 2	7.490
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.990
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97	6.490
AGENT ARMSTRONG	7.290
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ARK OF TIME	8.990
BATTLESPORT	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BROKEN SWORD II	7.990
BUBSY 3D	8.490
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
CARNAGE HEART	6.490
CASTLEVANIA	8.990
CHRONICLES OF THE SWORD	4.990
COLONY WARS	6.990
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS	6.990
CRITICOM	3.990
CROC	7.490
CRUSADER - NO REMORSE	3.990
CRYPT KILLER	8.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	3.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.990
DUKE NUKEM	8.990
EL MUNDO PERDIDO	7.490
EPIDEMIC	6.490
EXCALIBUR 2555 AD	7.990
FADE TO BLACK (PLATINUM)	3.990
FANTASTIC FOUR	8.990
FATAL FURY REAL BOUT	6.490
FIGHTING FORCE	8.490
FLOATING RUNNER	7.490
FROGGER	CONS
G-POLICE	6.990
GEX	4.990
GRID RUN	2.990
HERC'S ADVENTURES	6.990
HERCULES	7.490
HEXEN	7.990
INDEPENDENCE DAY	7.990
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
JERSEY DEVIL	CONS
JET RIDER	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KILLING ZONE	3.990
KING OF FIGHTERS 95	6.490
KURUSHI	6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	4.990
LOADED (PLATINUM)	3.990
LOMAX	4.990
MADDEN NFL '98	7.990
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
MAXIMUM FORCE	CONS
MDK	7.990
MEGAMAN X3	6.990
MONOPOLY	CONS
MONSTER TRUCKS	7.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	CONS
MOTO RACER	7.990
MOTOR MASH	CONS
MOTOR TOON 2	6.990
MYST	4.990
NAMCO MUSEUM VOL.4	6.490
NASCAR '98	7.990





www.centromail.es

Ven a conocer los Centros Mail,
Y si no tienes uno cerca . . .

Haz tu pedido por teléfono



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49, o por internet: pedidos@centromail.es

atención
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION



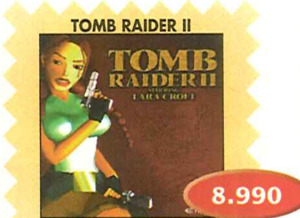




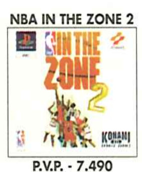
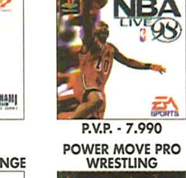
Juego	Precio
ABE´S ODDYSEE (TEXTOS Y VOCES CASTELLANO)	8.490
COMMAND & CONQUER RED ALERT + RATÓN REGALO	7.990
CRASH BANDICOOT 2	7.990
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	9.490
FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98	6.990

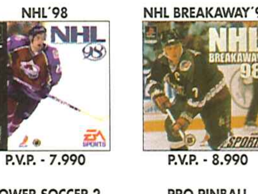
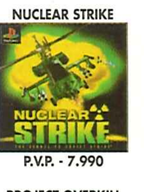






Juego	Precio
FINAL FANTASY VII (TEXTOS Y VOCES CASTELLANO)	7.490
FORMULA 1´97 + DEMOS GRATIS: G. POLICE, OVERBOARD, SHADOW MASTER, COLONY WAR	7.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	7.490
TIME CRISIS (+ PISTOLA)	11.990
TOMB RAIDER II	8.990

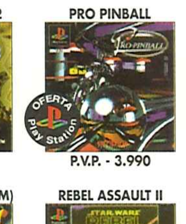






Juego	P.V.P.
NBA IN THE ZONE 2	7.490
NBA LIVE' 98	7.990
NEED FOR SPPED II	7.990
NHL´98	7.990
NHL BREAKAWAY´98	8.990
NUCLEAR STRIKE	7.990
OVERBLOOD	7.990
OVERBOARD!	6.990
PARAPA THE RAPPER	6.990
PERFECT WEAPON	8.990








Juego	P.V.P.
PORSCHE CHALLENGE	6.490
POWER MOVE PRO WRESTLING	7.990
POWER RANGERS FULL PINBALL	8.990
POWER SOCCER 2	CONS
PRO PINBALL	3.990
PROJECT OVERKILL	6.990
PSYCHIC FORCE	8.990
RAGE RACER	6.990
RALLY CROSS	6.490
RAMPAGE WORLD TOUR	CONS









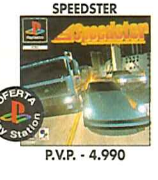


Juego	P.V.P.
RAPID RACER	7.490
RAY STORM	6.990
RAY TRACERS	5.990
RAYMAN (PLATINUM)	3.990
REBEL ASSAULT II	8.990
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	7.990
RIDGE RACER (PLATINUM)	3.990
RIOT	4.990
RISK	CONS
ROAD RAGE	7.490









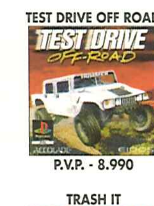


Juego	P.V.P.
ROAD RASH (PLATINUM)	3.990
ROSCO McQUEEN	7.490
SAMURAI SHODOWN III	6.490
SLAM´N´JAM 96	4.990
SOUL BLADE	6.990
SOVIET STRIKE	7.990
SPACE JAM	7.990
SPEEDSTER	4.990
SPIDER	7.990
STARFIGHTER 3000	4.990





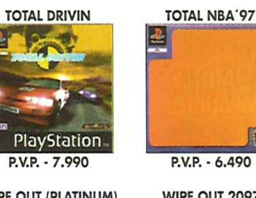



Juego	P.V.P.
SUIKODEN	8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	5.490
SUPERSONIC RACERS	3.990
TEKKEN (PLATINUM)	3.990
TEKKEN 2	7.990
TENKA	7.490
TENNIS ARENA	8.990
TEST DRIVE 4	7.990
TEST DRIVE OFF ROAD	8.990
THE CROW: CITY OF ANGELS	7.990





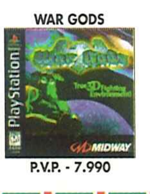






Juego	P.V.P.
TIGERSHARK	6.990
TIME COMMANDO	7.990
TOCA TOURING CAR	8.990
TOSHINDEN (PLATINUM)	3.990
TOSHINDEN 3	7.490
TOTAL DRIVIN	7.990
TOTAL NBA´97	6.490
TRANSPORT TYCOON	7.490
TRASH IT	6.990
TRUE PINBALL (PLATINUM)	3.990











Juego	P.V.P.
V - RALLY	7.490
VANDAL HEARTS	8.990
WAR GODS	7.990
WARCRAFT II	7.990
WHIZZ	6.990
WIPE OUT (PLATINUM)	3.990
WIPE OUT 2097	4.990
WORMS (PLATINUM)	3.990
XEVIOUS 3D/G+	6.490
Z	CONS



Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cincuenta en España



SUPER PRECIO **29.900**

CONSOLA + MANDO + MEMORY PAK DE REGALO

















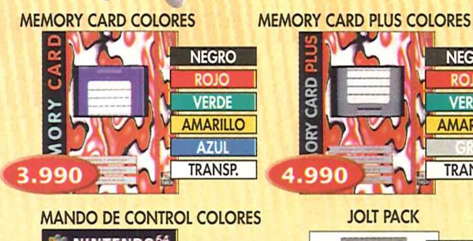








BLAST CORPS 8.490	BOMBERMAN 64 7.990	CLAYFIGHTER 63 1/3 13.990	DIDDY KONG RACING 7.990	DOOM 64 13.990
DUKE NUKEM 64 CONS	EXTREME G 13.490	F1 POLE POSITION 64 12.490	FIFA 64 9.990	GOLDEN EYE 007 7.990
HEXEN 64 12.990	INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490	KILLER INSTINCT GOLD 8.490	LAMBORGHINI 13.490	LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE CONS	MARIO KART 64 8.490	MISCHIEF MAKERS 7.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990	MULTI RACING CHAMP. 13.490
NBA HANGTIME 13.990	PILOTWINGS 64 6.990	SAN FRANCISCO RUSH CONS	STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990	SUPER MARIO 64 8.490
TOP GEAR RALLY 14.490	TUROK 9.990	WAR GODS 12.490	WAVE RACE 64 8.490	WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990








MEMORY CARD COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP. — 3.990

MEMORY CARD PLUS COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP. — 4.990

MANDO DE CONTROL COLORES: NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL — 5.990

JOLT PACK: GRIS, VERDE, AMARILLO, AZUL — 2.990

CONTROLLER 4.990	CABLE RF 2.990	MEMORY PAK 2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 12.990	CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990	MEGA MEMORY CARTRIDGE 20 IN 1 6.990
CABLE EXTENSION 1.990	RUMBLE PAK 3.490	MEMORY CARD 1 Mb DATEL 4.990

JUEGOS SEGA



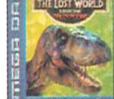















FIFA RAM'98 — MEGADRIVE - 7990	INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE — MEGADRIVE - 4990	LIGHT CRUSADER — MEGADRIVE - 2990
PINOCCHIO — MEGADRIVE - 4990	POCAHONTAS — MEGADRIVE - 6990	SNAKE RATTLE & ROLL — MEGADRIVE - 4990
SONIC 3D — MEGADRIVE - 8990	SUPER COLUMNS — GAME GEAR - 990	TEMPO JR. — GAME GEAR - 1990
THE LOST WORLD — MEGADRIVE - 9490	TOUGHMAN CONTEST — MEGADRIVE - 3990	WAYNE GREZKY & NHLPA — MEGADRIVE - 3990

SUPER NINTENDO







SUPER MARIO PACK — OFERTA 16.990

MANDO DE CONTROL — 2.990

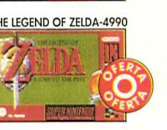
CONTROL PAD INFRARED — OFERTA 1.990



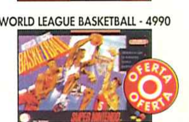

















AERO THE ACROBAT - 4990	DONKEY KONG COUNTRY-5990	DONKEY KONG COUNTRY 3-9990	EARTHWORM JIM 2 - 4990	EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
EL REY LEON - 6990	F-ZERO - 4990	G.FOREMAN BOXING KO – 3990	ILLUSION OF TIME - 5990	KILLER INSTINCT - 6990 (GRATIS CD AUDIO)
KIRBY'S DREAM COURSE - 4990	KIRBY'S FUN PACK - 9990	KIRBY'S GHOST TRAP - 4990	LOS PITUFOS 2 - 9990	LOST VIKINGS II - 7990

LUCKY LUKE - 10.990	MARVEL SUPER HEROES - 9990	OSCAR - 8990	PINOCCHIO - 9990	POWER RANGERS ZEO - 8990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990	SECRET OF EVERMORE - 5990
SPACE ACE - 4990	STREET RACER - 4990	SUPER MARIO WORLD - 5990	SUPER MARIO WORLD 2-9990	SUPER SOCCER - 4990	SUPER STAR WARS - 6990	SUPER ST. FIGHTER II - 5990
SUPER TENNIS - 4990	T2 JUDGMENT DAY - 4990	T2 THE ARCADE GAME - 4990	TERRANIGMA - 9990	TETRIS & DR. MARIO - 4990	TETRIS ATTACK - 6990	THE LEGEND OF ZELDA-4990
TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990	TOY STORY - 8990	WARPSPEED - 4990	WHIZZ - 9990	WING COMMANDER SEC MIS-4990	WINTER GOLD - 10990	WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990

Ganadores concurso Croc

Los siguientes nombres pertenecen a los primeros ganadores del concurso "CROC", premiados cun una exclusiva mochila, un juego para PalyStation de "CROC" y un mando Control Station AF.

Sebastia Garcia Ferre	Tarragona
Luis Perez Perez	Valencia
Ismael Gomez Garcia	Pozuelo(Madrid)
Angel Madrigal Molina	Madrid
Francisco Tojar Gonzalez	Santa Fe (Granada)

A continuación podréis leer los nombres de las veinte personas premiadas con un juego para PalyStation de "CROC" y un mando Control Station AF.

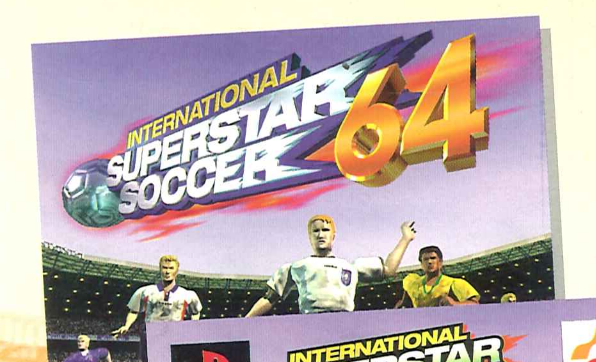
Luis Garcia Ramirez	Pto.Sta.Mª (Cadiz)
Francisco Cabeza Paul	Paterna (Valencia)
Daniel Lazaro Iglesias	Barcelona
Jorge Grande Pinilla	Alcorcon (Madrid)
Francisco Lara Caro	Sevilla
David Exojo Maroto	Getafe (Madrid)
Jon Tejedor	Baracaldo (Vizcaya)
Manuel Gonzalez Vargas	Alhama (Murci)
Adrian Novo Santiago	Carballo (La Coruña)
Vicente Cuevas Rodriguez	Puertollano (Ciudad Real)
Lluis Mestres Jacas	Barcelona
Diego Heras Lopez	Cardeñaddo (Burgos)
Juan Ramos Lopez	Zaragoza
Adrian Garcia Cardiel	Zaragoza
Javier Reyes Gomez	Torremolinos (Malaga)
Javier Hormigos Celada	Madrid
JºAntonio Ballester Frutos	Castellar (Barcelona)
Ismael Cortes Martinez	Montornes (Barcelona)
Manuel Garrido	Cijuela (Granada)
Rafael Garcia Romero	Granada

Ganadores concurso HERCULES

Estos son los nombres de los veinte ganadores del concurso "HERCULES" premiados con un juego de "HERCULES" para PlayStation, cada uno.

Airam Delgado Gomez	S/C Tenerife	S/C Tenerife
Alvaro Rodriguez Rguez.	El Chaparral	Granada
Andoni Duran S. Emeterio	Renteria	Guipuzcoa
Carlos Cardenal Aguado	Toro	Zamora
David Bonet Guerrero	Leon	Leon
Esteban Martinez Aliseda	Barcelona	Barcelona
Francisco Martin Barroso	Plasencia	Caceres
Gabriel Caballero Montoya	Murcia	Murcia
Iban Espeleta Chiva	Barcelona	Barcelona
Jaime Caro Bermejo	Sevilla	Sevilla
Javier Roman Puche	Albacete	Albacete
Javier Moya Gonzalez	Badalona	Barcelona
Javier Pajares Sanchez	Madrid	Madrid
Jose Palmero Torralbo	Sta. Perpetua	Barcelona
Pedro Navarro Garcia	Valencia	Valencia
Pedro Garcia Aguilar	Albacete	Albacete
Rafael Ribas Bastida	Blanes	Gerona
Ruben Colino Garcia	Valladolid	Valladolid
Valentin Alcocer Perez	Alicante	Alicante
Victor Garcia Martinez	Monovar	Alicante

KONAMI deportes KONAMI acción KONAMI deportes KONAMI acción KONAMI deportes KONAMI acción



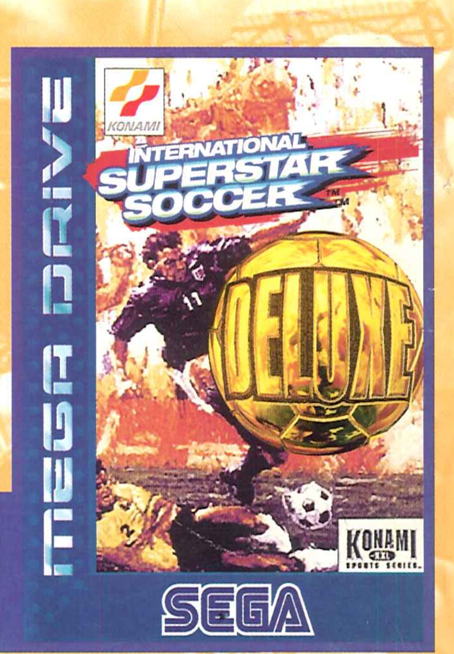
Konami te ofrece los mejores juegos de fútbol para N64 y PlayStation

Nintendo Acción:
International Super Star Soccer 64
Puntuación 98%

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer 64
Puntuación 97%

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer Pro
Puntuación 94%

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer De Luxe
Puntuación 95%



Y ahora, además no te pierdas este pelotazo. Oferta:
International Super Star Soccer Deluxe: 4990 (P.V.P. recomendado)

Diviértete estas Navidades con las novedades de Konami para PlayStation y Game Boy

Castlevania
Castlevania Legend
Lethal Enforcers





Orense 34, 9º. 28020 MADRID





GAME BOY
MEGA DRIVE